
El Corte Inglés
Nº 147 Abril-Mayo 2019
MEGACONSOLAS
Los mejores juegos en todas las consolas
Days Gone
En tierra hostil
Acción, mundo abierto
y supervivencia soberbios
Mortal Kombat 11
La lucha extrema alcanza su cenit
Yoshi's Crafted World
Inigualable diversión plataformera en Switch
Sekiro Shadows Die Twice
Gran aventura de acción en el Japón feudal
The Division 2 | RAGE 2 | Devil May Cry 5 | Jump Force | Crackdown 3 | Unravel 2 |


PS4 Pro
EXCLUSIVO PARA PlayStation®4
4K HDR
DAYS GONE
26 DE ABRIL
EL MUNDO CONTRA TI
RESÉRVALO YA
18
www.pegi.info
PS4 Pro
PS4®PRO MEJORADA
DAYS GONE



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Carlos González,
Borja Santos Robledo
Galibo, Nexus

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002



Apocalipsis

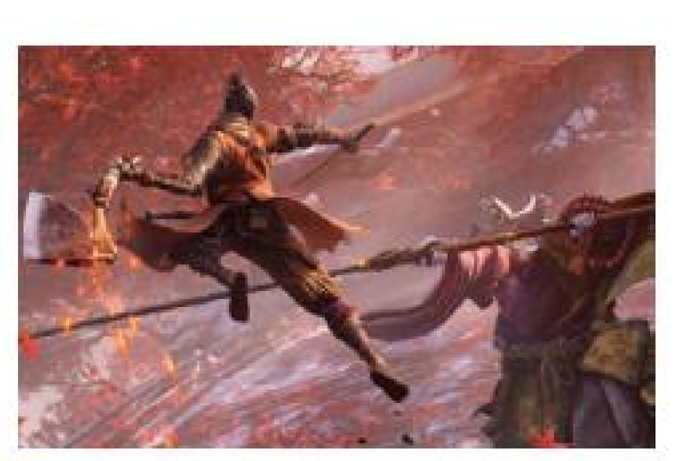
Malos tiempos para la lírica. Es lo que se nos viene a la cabeza al ver nuestra Portada. Pero... y lo bien que nos lo vamos a pasar. Y es que «Days Gone» nos lleva a una jugabilidad arrolladora y motorizada -mucha acción a "lomos" de una motocicleta- en la que tendremos poco tiempo para respirar entre engendros, humanos descarriados y animales asilvestrados que no querrán dejar rastro de nosotros. Un sin vivir, o todo lo contrario, porque en este panorama hostil, donde hay que explorar y peinar un territorio inmenso e imprevisible, la supervivencia diaria será el triunfo de la voluntad. La determinación en esta lucha nos identificará con un personaje carismático como Deacon (se postula desde ya como nuevo héroe icónico de PlayStation), un tipo curtido por los golpes del destino, consciente que si deja de acelerar un instante por su difícil existencia la caída puede ser irreversible. Tempus fugit en «Days Gone», cada segundo es oro en este juegazo que nos pinta un ambiente postapocalíptico, muy tratado últimamente en los videojuegos y de lo que nos hacemos eco en este número de Megaconsolas. «RAGE 2», «World War Z», «Dying Light 2»... vamos, más apocalipsis y más diversión.
José María Fillol.



La saga de lucha más visceral regresa con energía brutal y niveles de combate absolutamente espectaculares.



El dino más carismático de Nintendo nos invita a disfrutar de una aventura plataformera divertidísima en Switch.

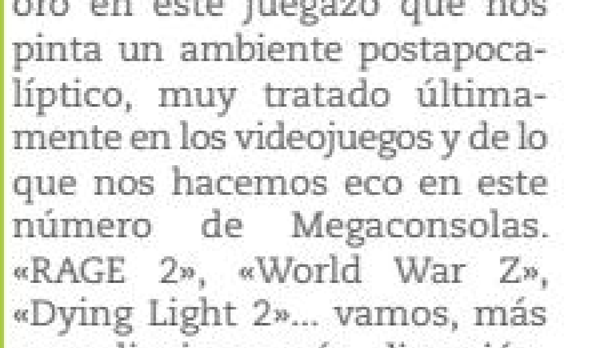


Ármate con la katana y vive una fabulosa aventura de acción en el Japón feudal como un guerrero legendario.



Chorros de adrenalina para desparramar en este mundo salvaje, demencial y postapocalíptico.









Desparrame de acción

Borderlands 3



Se viene el caos a partir del próximo septiembre con nuevos buscacámaras, enemigos, planetas, historia y ¡tropecientas mil armas!

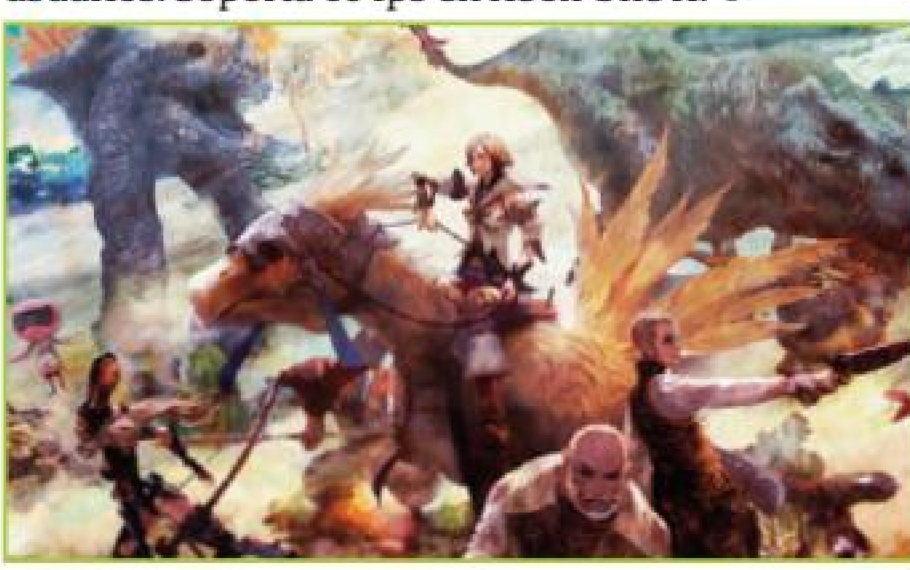
La esperada franquicia de Gearbox Software y 2K llegará el 13 de septiembre a PS4, Xbox One y PC. «Borderlands 3» promete ser una trepidante aventura galáctica llena de personajes extravagantes, enemigos épicos y duelos con jefes finales, y literalmente miles de millones de armas. Así se ha ido mostrando el sucesivos tráilers lanzados por 2K, donde la esencia caótica, explosiva y gamberra alcanzarás las máximas cotas en la serie. Gearbox se ha esforzado en contentar a la legión de fans potenciando elementos habituales de la saga, al mismo tiempo generando una puerta de entrada a nuevos jugadores para disfrutar del juego en solitario o en cooperativo, y descubran un shooter-looter sorprendente dentro de un mundo plagado de armas y enemigos y con una nueva historia envolvente.
No obstante, la fórmula de shooter en primera persona combinada con progresión y los sistemas de loot de los juegos de rol, ha logrado vender más de 41 millones de unidades de la saga. La nueva entrega tendrá contenidos especiales en sus ediciones Deluxe, Súper Deluxe y Diamond Loot Chest Edition Coleccionista.

Basado en el clásico de 2006

Final Fantasy XII The Zodiac Age

Gráficos en HD, bandas sonoras originales y remasterizadas y un nuevo modo Desafío son sus alicientes.

«Final Fantasy XII» fue un juegazo con más de 6 millones de unidades vendidas. Reverdecer laureles en Nintendo Switch es la misión de «The Zodiac Age», remozando su diseño y remasterizando sus gráficos en HD. La aventura protagonizada por la princesa Dalmasca y el ladronzuelo Vaa, se desarrolla en un mundo de magia y naves que surcan los cielos. De lo que hagan los jóvenes dependerá el destino de las dos naciones más grandes del mundo. El juego viene con un montón de mejoras, como empezar el juego a nivel 90 y mantener armas, magia y giles obtenidos en otras partidas; en los Gambits, la posibilidad de personalizar la IA del equipo; o reiniciar y cambiar la profesión de su equipo por parte de los usuarios. Soporta 60 fps en Xbox One X.



Xbox Adaptive Controller

Sin barreras

El dispositivo para Xbox y PC permite a personas con problemas de accesibilidad puedan disfrutar de los videojuegos.

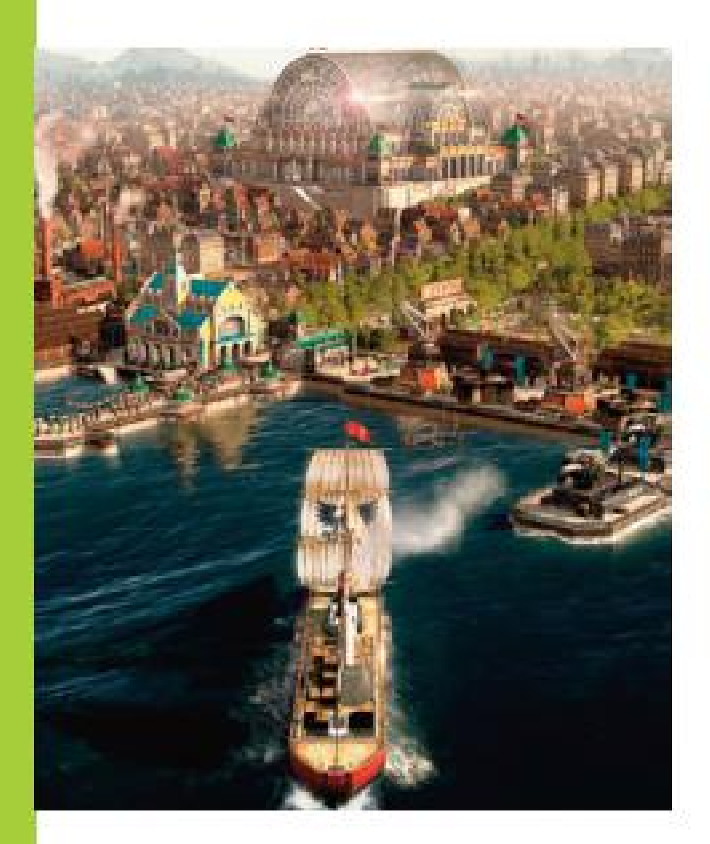


Microsoft amplía su compromiso social con Xbox Adaptive Controller. Diseñado principalmente para satisfacer las necesidades de los jugadores con movilidad limitada, se trata de un centro unificado para los dispositivos que ayuda a que los juegos sean más accesibles. Esto permite conectar dispositivos externos, como interruptores, botones, montajes y joysticks, para crear una experiencia de mando personalizada, exclusiva para el jugador. Las entradas de botones, palancas de control y activadores se controlan a través de dispositivos de asistencia que se conectan desde las tomas de 3,5 mm y los puertos USB. Hasta el packaging se ha diseñado pensando en sus usuarios con la ayuda de la comunidad. La app Accesorios de Xbox permite personaliza más la experiencia.

Breves |

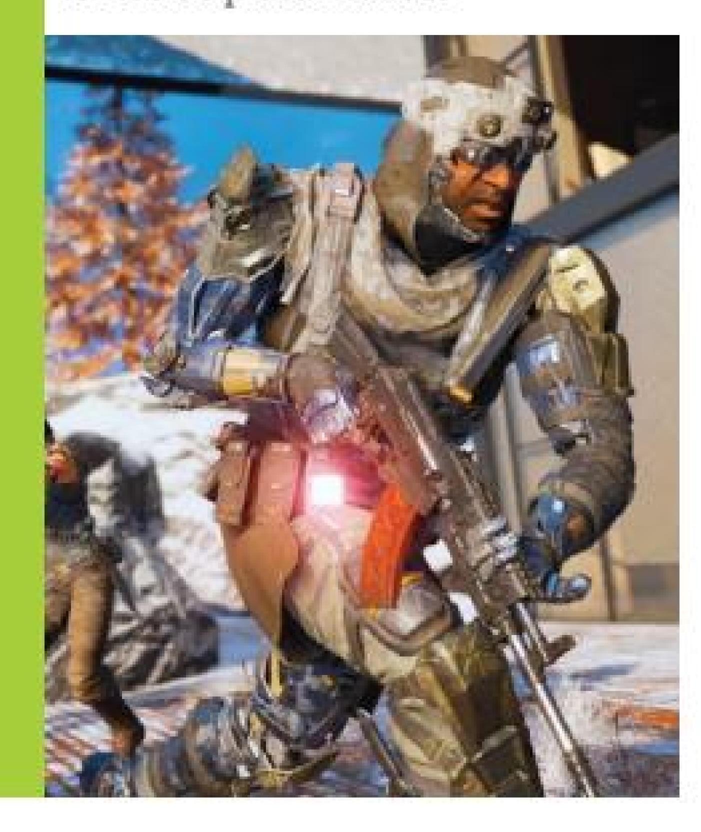
Anno 1800

La revolución industrial desarrollada durante el siglo XIX en la nueva apuesta para PC de la franquicia de Ubisoft. Los pilares habituales de la serie vuelven a aplicarse, esta vez apoyándose en una estrategia que cuenta como base el poder civil. Así, el jugador deberá tener muy en cuenta la diplomacia y la economía por encima de la actividad militar, aunque ésta también tiene su relevancia. Ello nos permitirá aplicar una metodología de construcción inédita en la serie y cargada de posibilidades para los jugadores.



Mal Ancestral

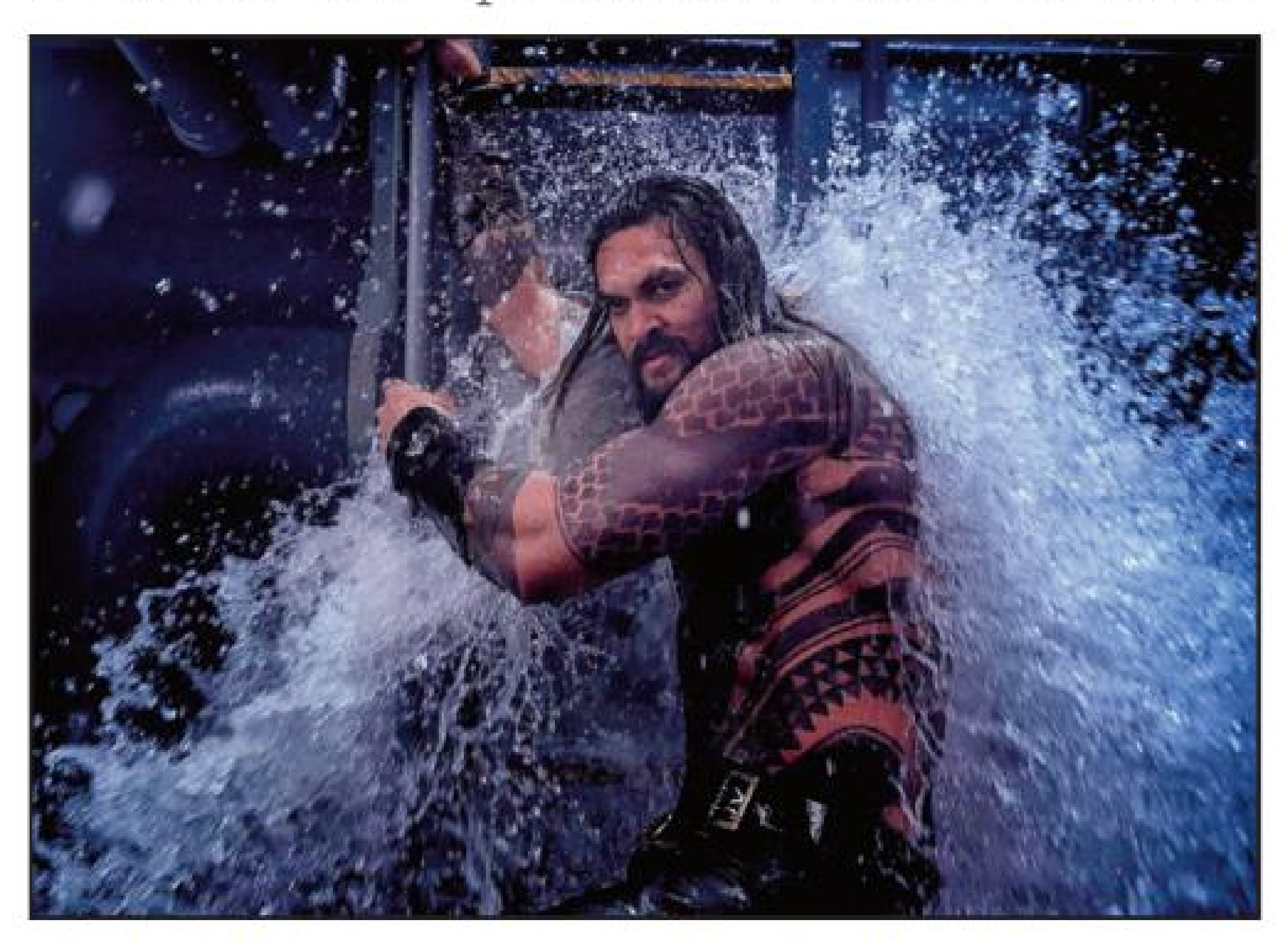
La nueva aventura Zombies de «Call of Duty: Black Ops 4» ya está disponible en PS4 (para usuarios del Black Ops Pass). 'Mal Ancestral' presenta al osado cuarteto de la historia de Caos, compuesto por Bruno, Diego, Scarlett y Shaw, en una nueva aventura que se desarrolla en una ciudad subterránea griega y en donde deberán enfrentarse a nuevas hordas de muertos vivientes. Con el combate propio del modo Zombies de Call of Duty, 'Mal Ancestral' pondrá al límite las habilidades de los jugadores en desafíos épicos. Próximamente en otras plataformas.





Gran aventura subacuática
Aquaman
Lanzamiento en DVD y Blu-ray

El universo DC Cómics nos trae a la pantalla de nuestro televisor uno de sus superhéroes más singulares. Jason Momoa emerge poderoso en la piel de Aquaman en una aventura tan espectacular como divertida.



Mitad humano y mitad atlante

La historia de Aquaman es la de Arthur Curry desde sus orígenes. Criado por su padre, su condición medio humana y medio atlante lo convierte en un bicho raro en la tierra y un paria para los suyos. Pero la llamada del sorprendente mundo de los Siete Mares no se hará esperar al llegar a su madurez Así, deberá emprender el viaje de su vida que no sólo le obligará a enfrentarse a quién es en realidad, sino también a descubrir si es digno de cumplir con su destino: ser rey. Acompañado de Mera, hará frente a este y otros retos, mientras planta cara a Black Manta y a su propio hermanastro Orm.

Acción a raudales enmarcada en batallas subacuáticas espectaculares es lo que nos depara *Aquaman*, nueva entrega del Universo Extendido de DC Cómics, en esta ocasión dirigida por James Wan (*Fast & Furious 7*). El musculoso Jason Momoa (*Conan el Bárbaro, Juego de tronos*) es la viva encarnación del superhéroe, otorgándole un especial sentido del humor. Le acompañan en el reparto Amber Heard, Nicole Kidman y Willem Dafoe.

Extras en DVD, Blu-ray y ediciones especiales

La aventura fantástica que vive el protagonista la podremos conocer mejor a través de una serie de extras en las ediciones digitales de *Aquaman*. Toma nota: Adentrándose en el mundo de Aquaman; James Wan: constructor de mundos; Convirtiéndose en Aquaman; Aqua-tecnología; Guerra atlante; Las oscuras profundidades de Black Manta; Malvado entrenamiento; Rey de los Siete Mares; Creando las criaturas submarinas; Una unión creada en Atlantis; Desgranando escenas; y Vistazo exclusivo a *¡Shazam!*

Lanzamiento: 26 abril 2019 **Formatos:** DVD, Blu-ray, Blu-ray 3D, 4K U-HD
Director: James Wan **Con:** Jason Momoa, Amber Heard, Patick Wilson, Willem Dafoe, Nicole Kidman, Yahya Abdul-Mateen II, Temuera Morrison
Género: Fantástico, Acción, Aventuras, Superhéroes



¡A mi la legión!

Imperator Rome

El fascinante Imperio romano es el centro de atención de este juego de estrategia de Paradox, uno de los grandes del género. Conquista y gestión son sus señas de identidad.

Cuando hablamos de alta estrategia, sin duda, uno de los referentes es Paradox Interactive. El estudio sueco es responsable de títulos tan aclamados como «Crusader Kings» o «Stellaris», botones de muestra del gran conocimiento que tiene del género. Así que el lanzamiento de «Imperator Rome», el próximo 25 de abril para PC, solo puede ser recibido con un voto de confianza, si no es además con trompetas y fanfarrias. El poder de conquista de Roma como pocas veces se ha podido jugar es lo prometido.
El juego comienza fuerte, desde la Grecia clásica del 450 antes de nuestra era, para remontarnos progresivamente hasta llegar al máximo esplendor y dominio de las legiones romanas. Un inmenso mapa a disposición desde la Península ibérica hasta la India, con 7.000 provincias para poseer. Ojo, todas las naciones son jugables y la dinámica de juego realística está determinada por el sistema político elegido, o lo que es lo mismo si queremos gobernar sobre cientos de pueblos como una monarquía/dictadura o como una república.
La gestión de los ciudadanos es un aspecto importante en la estrategia, donde también pesa un sistema de comercio flexible y abundantes opciones tácticas para el combate. Otros elementos relevantes tienen que ver con la diversidad de población, tradiciones religiosas y militares, el desarrollo provincial y la forma de resolver las numerosas rebeliones bárbaras. En definitiva, controlar sobre el tablero de juego una época tan convulsa como fascinante.

Octava y última temporada

Juego de Tronos
El invierno está aquí

La serie de fantasía medieval que ha atrapado a millones de espectadores, y que también ha inspirado videojuegos y cómics, pone su broche final.

Termina 'Juego de Tronos, la famosa serie de HBO basada en los libros de George R.R. Martin. En la octava temporada y última por fin llega el invierno y sabremos quién sobrevive al enfrentamiento definitivo entre los reinos después de tantas intrigas, traiciones y guerras. Emoción a raudales es lo que prometen los seis episodios que faltan por disfrutar, rodados durante diez meses. El broche de oro lo pondrá una espectacular batalla nunca vista antes en una serie de televisión y con todos los alardes de las mayores superproducciones de Hollywood. La serie podrá verse en HBO y Movistar a partir del 15 de abril. ¿Y después? Pues ya se ha anunciado la precuela que estará protagonizada por Naomi Watts, y contará los terribles secretos de la historia de Poniente y el origen de los caminantes.



Estreno en cines el 10 de mayo

POKÉMON
Detective Pikachu

El universo único de Pokémon llega a la gran pantalla de la mano de su más icónico personaje e inspirado en su videojuego más personal.

El año pasado, el Pokémon más popular se ponía a seguir las pistas de un oscuro misterio en «Detective Pikachu». Ha pasado algo más de un año desde aquel spin-off y ahora es en la gran pantalla donde Pikachu investiga la extraña desaparición de su antiguo compañero, junto al hijo de éste. La peli es una emocionante aventura en las calles de Ryme City, enorme y moderna metrópoli iluminada con luces de neón, donde los humanos y los Pokémon comparten un mundo hiperrealista de acción real. Ryan Reynolds (*Deadpool*) interpreta el papel de Pikachu y Justice Smith (*Jurassic World: El reino caído*) es el protagonista de carne y hueso. El guión está lleno de referencias al universo Pokémon y un buen número de sus personajes salen en el film con su personalidad y habilidades. Una delicia para los fans.



Es la primera academia de eSports en España

e-Squad: objetivo profesional

En España hay 5,5 millones de seguidores de eSports y su crecimiento en los próximos años es imparable. e-Squad se encarga de formar a futuros profesionales de los deportes electrónicos y a orientar su auténtico potencial en un sector lleno de oportunidades.



José Ruiz lo tuvo claro tras asistir a un evento en Katowice. Debía montar y dirigir en Madrid una academia que formara a futuros profesionales del mundo de los eSports. Soñado desde una mentalidad empresarial y plasmado en una realidad, e-Squad alberga en sus más de mil metros cuadrados aulas específicas para las consolas de nueva generación, PC y dispositivos móviles. Todo dispuesto para quienes se matriculen reciban una formación integral en los deportes electrónicos, guiados por un profesorado cualificado y especialista de los e-Sports, y también procedente de otras áreas como la psicología, la pedagogía, la comunicación y el marketing.
No obstante, el objetivo es convertir a jugadores amateurs o avanzados en profesionales capaces de competir en las ligas oficiales de nuestro país y fuera de nuestras fronteras, potenciando sus habilidades de juego y la adopción de valores. Para conseguirlo, en la academia se aplica el método del caso siguiendo un circuito por todas las plataformas y los principales videojuegos utilizados en los eSports, como «League of Legends», «FIFA» o «Tekken 7». Desde una visión global de los eSports y orientada a encontrar el potencial individual, el equipo docente supervisa permanentemente la evolución de cada alumno y su rendimiento en el aprendizaje de la técnica, la táctica y la estrategia a seguir en todo videojuego.

Uno de los objetivos básicos de la academia es aprovechar el carácter inclusivo de los eSports para favorecer la integración de jóvenes en riesgo de exclusión, personas con discapacidad y de la mujer en un sector con presente y futuro

eSports al alcance de todos

Ruiz subraya el aspecto de disciplina deportiva de los eSports y los códigos positivos aparejados a la misma. Así, la academia no solo aboga por los beneficios de los videojuegos para el desarrollo de habilidades y competencias educacionales y profesionales, sino también por la accesibilidad y entendimiento de los eSports para todos y como parte de una comunidad. En el ADN de eSquad se encuentra el principio de aprovechar el carácter inclusivo de los eSports, certificado en sus redes sociales por sus protagonistas. Asimismo se puede constatar el grado de satisfacción de padres de alumnos que han pasado del recelo a confiar en el programa formativo de e-Squad. Además, ejemplos de algunos alumnos ya fichados por importantes equipos profesionales (Yonna milita en Mad Lions EC) avalan un proyecto educativo y refuerzan la ilusión de su director de abrir nuevos centros en España.

Habilidades y competencias

El programa de e-Squad pone el acento en el trabajo en equipo, esencia de los eSports. Se trabajan a conciencia la cohesión, el compañerismo y el sentido de pertenencia al grupo. La comunicación cuenta en tanto se trata de un trabajo colaborativo y cooperativo, como se comprueba en la competición semanal entre alumnos en el "estadio", espacio con sofisticados equipos y mobiliario gaming. Otras competencias se refieren a la disciplina, la concentración o la socialización en ámbito digital.



La gestión de la frustración y el desarrollo del autoconocimiento y de la autoestima se abordan en clases de psicología. Los alumnos también aprenden a prevenir dolencias habituales en los jugadores, como tendinitis, y se trabaja la salud postural.



Days Gone

PlayStation 4 acoge una nueva epopeya pesadillesca plagada de criaturas ávidas de carne y con un prota que desde ya ocupa un lugar preferente en nuestro álbum de héroes. Ojo que muerde.

Marchando otra aventura postapocalíptica llena de desolación, lobos solitarios, paisajes extremos y mucho riesgo. Como si a la PS4 le hubiesen hecho una transfusión de "The Road" de Cormac McCarthy con unas gotas de "El halcón callejero". Todo muy en la línea "americana", porque por algo sus desarrolladores son de la almendra del Medio Oeste USA: los oregonianos de SIE Bend Studio, de los que poco se sabía desde que, a principios de siglo, partieron la pana con la saga «Syphon Filter», dedicándose mayormente a títulos para las consolas de sobremesa de Sony. Desde luego, su entrada a las consolas next-gen es por la puerta grande, ya que se nota la cantidad de horas y curro invertidos en un juego con mucha miga y más polvo en el camino.

Porque polvo por arrobas es el tendrá que tragar el héroe de la historia: un motero fuera de la ley llamado Deacon St. John, vagabundo, cazarrecompensas y vestigio errante de la humanidad, que surca caminos indómitos para intentar sobrevivir en un mundo devastado por una pandemia global. Lacónico y expeditivo cual forajido de western, Deacon es uno de los pilares de «Days Gone», pues tendrá que enfrentarse a cara de perro contra los "engendros", humanos infectados por un virus que los ha convertido en criaturas salvajes y hambrientas, dos años después del devastador cataclismo. Por tanto, la supervivencia será la clave de este juego cuyos protagonistas deberán enfrentarse a la desesperación, la pérdida, la locura, la traición, la amistad,

Sony | Aventura, acción
Abril | 18+
www.playstation.com/es-es/

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







Al rico engendro

Los monstruos a los que nos tenemos que enfrentar no son meros zombis con el cerebro de un mosquito. Los engendros son criaturas diabólicas que conocen



los rudimentos de la supervivencia (hibernación, búsqueda de agua, migraciones...). Pero, sobre todo, devoran todo lo que encuentran a su paso. Los tenemos de varios tipos: los zánganos (básicos y moviéndose en hordas), los renacuajos (oportunistas e infantiles), las chillonas y los zombis gigantes casi imposibles de batir. Con armas y habilidades tendremos más posibilidades de liquidar a los enjambres.



Mundo mutante

El escenario donde se desarrolla nuestra aventura es mucho más fértil y vivo de lo que cabría esperar. Así, incluye un ciclo regular de día y noche, además de varios tipos de climatología y biomas, algo que influye de forma radical en el comportamiento de los engendros. Así que tendremos que utilizar todas las herramientas a nuestra disposición para poder interactuar con el medio y aprovecharnos de sus ventajas. Por ejemplo, con el modo Foto, con el que dominaremos todo el vasto escenario desde la palma de la mano y lo más espectacularmente posible.

A pesar de lo bucólico de la imagen, en «Days Gone» no tendremos demasiado tiempo de deleitarnos con el paisaje (aunque sea alucinante en numerosos escenarios naturales). La acción trepidante y hasta el gore más furibundo nos rodearán en nuestra aventura, aunque una cosa no quita la otra y Deacon también tendrá tiempo de hacer nuevas amistades que calienten el sillín trasero de su moto. Que los macarras mata-zombis también tienen su corazoncito.

la hermandad, el arrepentimiento, el amor y la esperanza, intentando encontrar una razón para vivir ante circunstancias tan adversas.

Así, tendremos que desconfiar de todo lo que a priori se presenta como seguro, por ejemplo los campamentos fabricados por los últimos supervivientes de la humanidad, y jugárnosla el todo por el todo en la carretera, todo un campo de minas monstruoso donde deberemos buscar suministros, recursos, armas y razones para no sucumbir a la locura y la desesperación. Uno de los puntos fuertes del juego es su apabullante escenario, un mundo libre y arrasado donde la naturaleza aún no ha cedido su reino, por lo que habrá que recorrer desiertos, valles, montañas, bosques y demás territorios infestados de peligros, incluyendo zonas volcánicas y otras sorpresas mutantes. Todo ello, reflejado con gran riqueza gráfica y con multitud de opciones interactuables para que el entorno sea un personaje más ayudando al bueno de Deacon, que falta le hace.

Un escenario enorme y letal, mucho instinto de supervivencia y una narración y psicología de personajes fuera de lo común para un título genial



En definitiva, un juego que quiere ir más allá del típico título de zombis y apocalipsis rural, abriendo un abanico mucho más complejo, no solo en narrativa (ojo a los diálogos con los personajes secundarios) sino en la misma psicología survival. Un empeño que, desde luego, aplaudimos sonoramente.

Guía de juego

Directo e instintivo. Así es la filosofía de un juego que no se anda con chiquitas a la hora de mostrar sus puntos fuertes. Pero ojo, hay matices. Como buen survival, podremos usar múltiples formas para completar objetivos, como utilizar el sigilo para derribos silenciosos o adoptar un enfoque agresivo mediante armas de largo y corto alcance. En este sentido, la reparación y conservación de las armas disponibles



(desde armas de fuego a armas blancas, pasando por ballestas o cócteles molotov) es algo clave. Además, podremos crear nuevos objetos para mejorar la eficacia del combate. También hay que tener en cuenta que los engendros son débiles y lentos durante el día, pero rápidos y agresivos durante la noche. Los vehículos, como motos o camionetas, se pueden utilizar para explorar el mundo del juego. Y tampoco olvidarse de las opciones de visualización utilizando paneles como "personajes", "marcos y preajustes" o "lente", con un modo avanzado que nos permite controlar el microcosmos apocalíptico.





Mortal Kombat 11

Warner | Lucha, acción
Abril | 18+
www.mortalkombat.com

Nuevas barras

Uno de los cambios más importantes de «MK11» es el interfaz y la distribución de barras de energía. Divide los medidores en dos barras distintas: Ofensa y Defensa. La barra de vida permanece igual, pero ahora permite activar el mecanismo Fatal Blow, que destaca bajo el interfaz y recuerda al jugador cuándo puede activar este golpe, un sistema muy parecido al visto en los primeros «Samurai Shodown». Los medidores de Ofensa y Defensa determinan cómo funcionan los ataques especiales y los movimientos defensivos sin afectar el uso de unos al de los otros. Permite planificar mejor los combates, cambiando la estrategia según nos parezca.



Cambios no tan estéticos

Las personalizaciones de los luchadores ya no son solo estéticas. Hay objetos que pueden producir cambios en la jugabilidad, por lo que «MK11» incluye al menos tres modificaciones por personaje que podrán utilizarse en partidas multijugador, para que todos los usuarios jueguen en igualdad de condiciones. También habrá microtransacciones, que permitirán desbloquear objetos previo pago de dinero real, así como contenidos descargables que ampliarán las opciones de personalización. Lo que sí se ha confirmado es que la gran mayoría de los objetos serán desbloqueables sin tener que gastar ni un céntimo.

El rey de la lucha más polémica vuelve con mucho "gore", pero también con un nivel visual que lo sitúa entre los juegos más llamativos de esta generación.

Tras la sobresaliente entrega anterior, los chicos de NetherRealm se tomaron un respiro de su franquicia estrella para dedicarse a programar y promocionar «Injustice 2», que tuvo una importante presencia en diferentes torneos de deportes electrónicos. Mientras que «Mortal Kombat X» presentaba a la perfección los puntos fuertes de la franquicia, esta última entrega es capaz de mejorar lo que ya existía.

No se trata tanto de una revolución como de una evolución. Esto significa que habrá personajes que regresan después de muchos años, nuevos movimientos, más opciones de personalización y una notable mejora gráfica, entre otras muchas cosas. Y en cuanto al gore, que tantos quebraderos de cabeza le han dado en el pasado, pues lo han llevado a límites inimaginables. .

Una de las primeras cosas que te llamarán la atención es cómo han refinado el apartado técnico. Por descontado que tiene contenido para mayores de edad, pero al mismo tiempo es bellísimo. Si miras las expresiones faciales, el trabajo de los desarrolladores ha sido brillante, porque se notan todas las emociones de los personajes ya sean de dolor, alegría o el carácter desafiante.

La ultraviolencia es algo que no podemos dejar de mencionar. Los famosos fatalities hace tiempo que dejaron de ser noticia, y los programadores se pasan tanto de rosca en algunos movimientos que consiguen hacer que parezcan hasta cómicos. Pero hay que avisar que el nivel técnico de «Mortal Kombat 11» permite un nivel de detalle impresionante en el más estricto de los sentidos, por lo que los estómagos sensibles -el juego es para mayores de 18 años- deberían abstenerse de echar unas partidas.

> Más grande, más espectacular y más accesible. «Mortal Kombat 11» hace todo mejor que su antecesor, y aquél era ya muy bueno

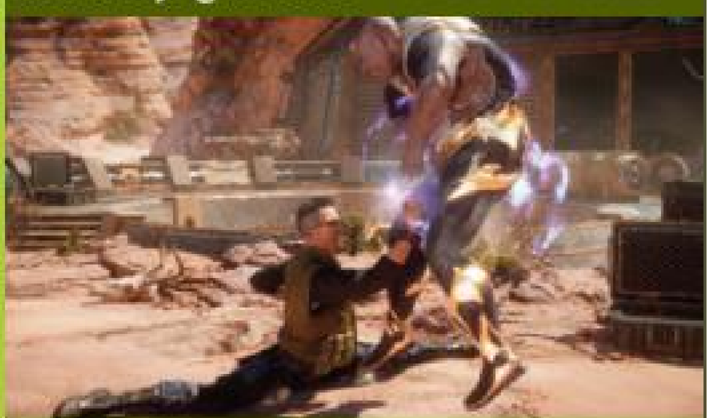
Las torres de desafíos que se estrenaron en «Mortal Kombat 3» vuelven a hacer acto de presencia. «En MKX» se las conocía como Torres Vivas, pero ahora se denominan Klassic Towers y Towers of Time. Su diseño es muy similar al de los desafíos de «Injustice 2», pero permitiendo acceder a ellos por vías distintas que mejor que descubras por tu cuenta.

Con cerca de tres décadas a sus espaldas, Mortal Kombat es una de las franquicias de lucha que mejor han sabido adaptarse a los tiempos en los que vive. Más allá de apalacarse en una fórmula de éxito, los programadores han apostado por nuevas formas de afrontar cada entrega, y «Mortal Kombat 11» es el mejor ejemplo. De hecho, puede que se trate del mejor capítulo en la historia de esta saga.

NetherRealm ha confirmado que la versión para Nintendo Switch aparecerá sin ningún tipo de censura. En los orígenes de la serie, los desarrolladores tenían que ocultar el "modo sangre" para superar la barrera de la censura, pero corren nuevos tiempos en el sector de los videojuegos. Obviamente «Mortal Kombat 11» es para mayores de 18 años.

Sombra alargada

En una serie tan larga como Mortal Kombat, la primera pregunta suele ser cuánto se parecen las nuevas entregas a las anteriores. «Mortal Kombat 11» toma como modelo los capítulos anteriores y potencia multitud de aspectos, pero también incluye mecánicas nuevas. El resultado puede no satisfacer a todo el mundo, pero es una puerta de entrada que posiblemente atraiga a nuevos jugadores. El estilo de lucha



es más pausado, con los combos permaneciendo casi inalterados pero con novedades como el Fatal Blow, que permite hacer un golpe especial cuando queda poca vida. Esta entrega requiere una planificación estratégica más detallada que otros capítulos, pensando que nuestros alrededores se pueden utilizar como armas y que las distancias a las que nos ponemos de nuestros rivales también son muy importantes. Los cambios se notan especialmente en la consecución de golpes, que son más fáciles de encadenar aún necesitando habilidad y tiempo de práctica. Seguro que tiene buen recibimiento por parte de la comunidad competitiva, siempre mirando nuevos desafíos para incorporar juegos en el género de la lucha.



Team Sonic Racing

El gen "velocípedo" de Sonic vuelve a las pistas consoleras con nuevos movimientos de equipo, un buen puñado de personajes jugables y un multijugador potentísimo.

El mundo de las carreras tiene un lugar muy especial para Sonic. El popular erizo azul vuelve a calentar motores con un nuevo y velocípedo título que hará las delicias de los fans de la mano del prestigioso estudio Sumo Digital.

Los mejores elementos arcade y el trepidante estilo competitivo de la serie se combinan con opciones estupendas de personalización de vehículos en un juego tan divertido como lleno de sorpresas. Estas las iremos descubriendo y disfrutando dentro del Universo Sonic, el cual ofrece un buen puñado de vibrantes escenarios para acelerar en solitario, formar equipos con amigos o enfrentarse entre ellos en competidas carreras contra equipos rivales. Así, podremos encontrarnos hasta doce jugadores por Carrera, 4 usuarios en pantalla partida, y diversas modalidades de carreras online/offline entre las que se incluyen Grand Prix Mode, Exhibition Mode, Time-Trial y Team Adventure Mode. Un abanico de posibilidades de lo más gozoso, vamos.

Otra de las gracias es elegir un equipo de competición, marcado cada uno por las particularidades de los personajes -15 son jugables- que lo conforman. Por ejemplo, no será lo mismo correr con Team Rose (más táctico) que con Team Dark (más agresivo).

> En el modo Aventura los jugadores conocen a los personajes y las características básicas del juego

Algo muy importante son los diversos movimientos de equipo que se deben usar para ayudar a tus compañeros, derribar a los oponentes y desatar tu poder Team Ultimate. Y catorce espectaculares dispositivos ofensivos y defensivos te ayudarán a superar a los equipos rivales y seguir adelante.

El 21 de mayo prepárate para el pistoletazo de salida. ¡Estás avisado!

Tenemos hasta 15 personajes jugables del Universo Sonic y tres clases diferentes de personajes, entre los que se encuentran, Velocidad, Técnica y Potencia. En el equipo Team Rose, la alegre y siempre positiva "eriza" rosada, aporta Velocidad; Chao, una adorable criatura que está ansiosa por brindar ayuda a sus compañeros, ofrece Técnica; y el portentoso gato morado Big the Cat es garantía total en la Potencia.



SEGA | Conducción
21 Mayo | 7+
www.teansonicracing.com









Habilidades personales

Hay que prepararse para ayudar a tus compañeros de equipo y para derrotar a los rivales con un montón de movimientos acelerados. Con los llamados Skimboost impulsas a los compañeros de equipo que luchan por regresar a la acción, mientras conduces. Para eliminar a los rivales más destacados y superarlos a toda velocidad el Rival Takedown es un movimiento ideal. Y utilizando mecánicas especiales podremos rellenar nuestro medidor Team Ultimate y desencadenar un enorme impulso de equipo.

Unravel 2

Una nueva aventura de lana y fantasía con los ingredientes que la hicieron grande y las bondades del cooperativo para redondear el producto, esta vez en Nintendo Switch.

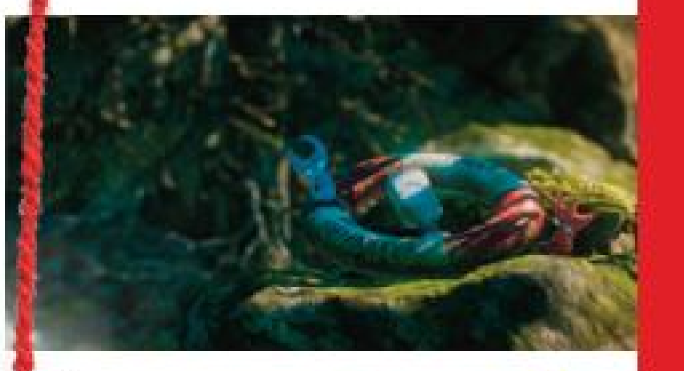
Yarny ha vuelto y lo ha hecho acompañado de un amigo. Porque, si las aventuras en solitario son enriquecedoras para el cuerpo y la mente, en compañía pueden ser del todo revitalizantes. Y aunque en PS4 Y Xbox One ya habían aprovechado su modo cooperativo, Nintendo Switch era la consola elegida para aprovecharlo en su máximo esplendor, y a las pruebas nos remitimos. El colega de juergas de Yarny es clave para seguir el juego, un particular cooperativo local en el que puzles y otros obstáculos del mundo de las plataformas requieren la colaboración de otro compañero. A lo largo de siete nivelazos, la aventura se despliega con el mismo encanto de su primer título, con esa mística especial, clásica a la par que moderna, que ha vuelto a instaurarse en plena vorágine de balonazos y disparos.

El juego ha mantenido la misma esencia en la filosofía desarrolladora y en el apartado artístico. Este ha vuelto a sacar Matrícula en ambientación de escenarios, desde las fábricas hasta los bosques, con la interacción de animales y otros seres, y la pátina del estudio Coldwood que le ha imprimido ese "algo" tan mágico, propio de los cuentos de hadas. En el apartado del ritmo, «Unravel 2» vuelve cargado de energías. Y es que el juego alterna momentos de acción y urgencia con la calma más absoluta, esa que invita a la reflexión para hacer la siguiente jugada. Ya sea con el cordel o con otros objetos, la interacción con el medio será de vital importancia para seguir avanzando. Y, en mitad del sarao aventurero, una banda sonora para seguir creyendo en la magia.

> Un juego decididamente encantador, repleto de enigmas y el golpe estrella del modo cooperativo

EA | Plataformas, acción
Marzo | 7+
www.ea.com/es-es

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

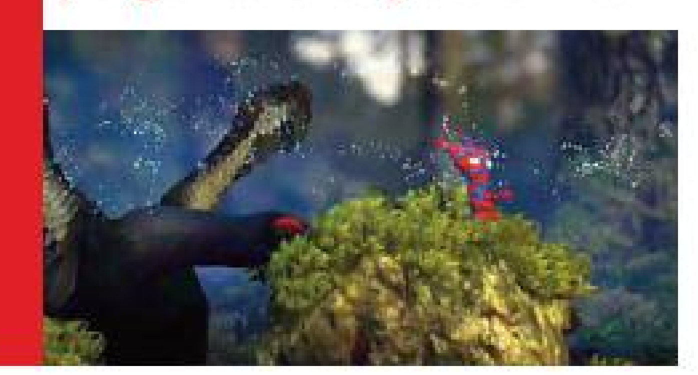




Nuevos niveles

Tanto en el juego individual como en el coopertaivo, «Unravel 2» ofrece 20 desafíos adicionales para aumentar las horas de juego y dar un paso al frente en la exploración de sus impecables escenarios. Estos brillan más en la compañía de un amigo, pero, en cualquier caso, siempre requieren un extra de ingenio debido a una dificultad que nunca está de más para disfrutar. Con el extra portátil de Nintendo Switch, la diversión puede trasladarse a cualquier parte, ya que un juego de estas características está hecho para disfrutarse de esta forma. ¡Larga vida a las plataformas!







Con «Unravel 2» las cosas han cambiado, pero no demasiado: aumenta el ritmo y llega el modo cooperativo para disfrutar el doble, pero sigue la mística de sus espacios y la magia de su impronta artística. Una nueva maravilla de Coldwood para seguir petándolo en materia plataformera.

Fdo. Jotacé

Yoshi's Crafted World

Nuestro viejo amigo Yoshi salta con garbo a Nintendo Switch en este plataformas de doble filo repleto de niveles burbujeantes, tesoros escondidos y mucha, mucha diversión para toda la familia.

A pocos meses de soplar sus primeras treinta velitas, el dinosaurio preferido para jugones de medio mundo acaba de recibir su primer regalo de cumpleaños. Porque «Yoshi's Crafted World» es un animado y encantador compendio de las virtudes de un secundario de lujo del planeta mariófilo que desde hace unos cuantos años ya campa a sus anchas en solitario, dejándonos unos cuantos títulos de lo más divertidos y coloridos. Este en concreto ya iluminó los dominios de Wii U hace un tiempecito, y ahora brilla con más fuerza y brío en la Switch, donde promete revolucionar el campo ya trillado de los plataformas de desplazamiento lateral.

Así, tendremos que explorar un mundo con aspecto de diorama hecho de cajas de cartón y vasos de papel, en el que cada nivel tiene su lado frontal normal y también un lado posterior que ofrece una perspectiva diferente y otras sorpresas, y que resulta ser uno de los atractivos y conejos en la chistera que se suele sacar Nintendo en sus franquicias más consagradas. El paisaje está poblado de muchos obstáculos inusuales y un huevo bien disparado puede desvelar nuevos caminos, así que la cosa consiste en peinar cada rincón de los niveles en busca de objetos mientras Yoshi se dirige hacia la meta.

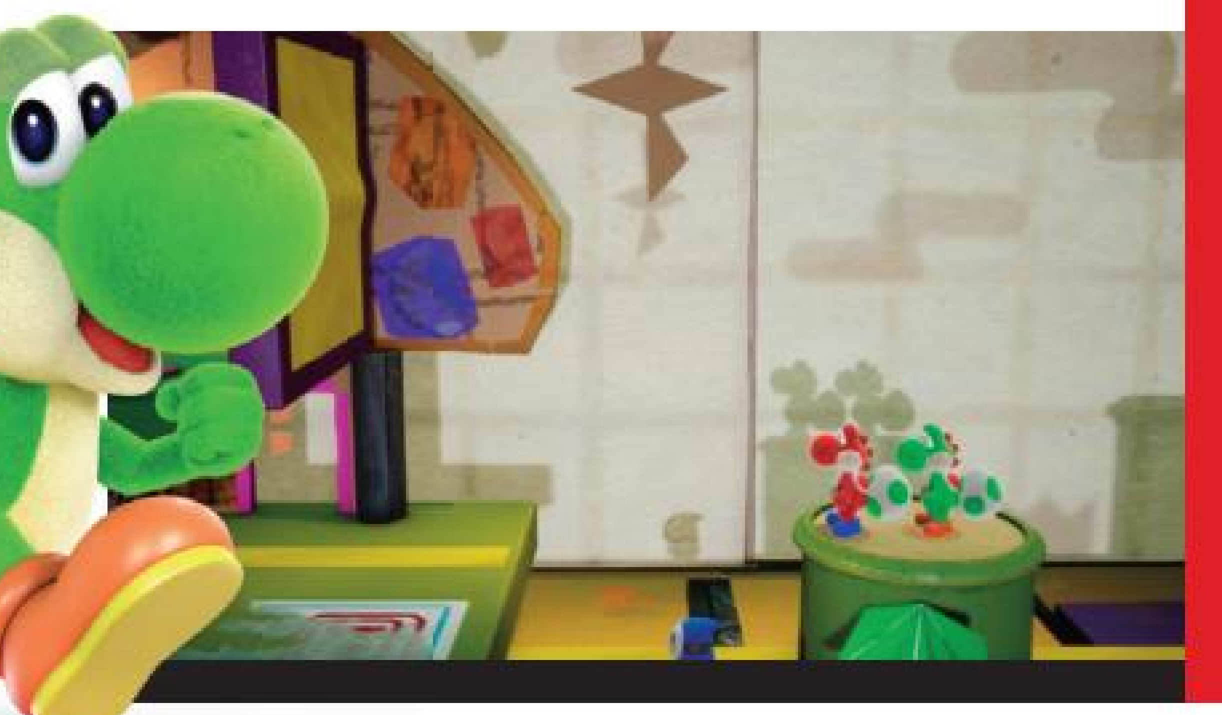
Por tanto, tendremos una ruta principal y una ruta oculta con diferentes vistas y ases en la manga, perfectamente ensambladas para que los personajes 3D se introduzcan en los escenarios 2D y campen como

Nintendo | Plataformas, acción
Marzo | 3+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







Yoshi al cuadrado

Uno de los puntos fuertes de «Yoshi's Crafted World» es la posibilidad de unirnos a un amigo en partidas cooperativas de dos jugadores solo con pasarle el mando Joy-





Con. Y es que el título cuenta con un apañadísimo modo multijugador para dos, donde cada jugador maniobra su propio Yoshi a través de los niveles del juego, pudiendo ejecutar acciones tales como que un Yoshi se suba encima de otro con la intención, entre otras, de poder acceder a zonas y objetos ocultos. Pocas veces un cooperativo garantiza tanta diversión como aquí, la verdad.



A recolectar

Disfrutar de todos los niveles y gadgets del juego es bien sencillo, ya que las tres piezas ferroviarias que tendremos que recolectar para avanzar en cada nivel no requieren demasiada complicación. Y es que la búsqueda de coleccionables es uno de los retos principales de nuestra aventura, para lo cual tendremos que derribar los escenarios de cartón a huevazo limpio. Así, daremos con tesoros como flores blancas, monedas normales y 20 monedas rojas especiales que esconde cada nivel y que algunos enemigos guardan en un cofre como oro en paño. ¡A por todas!



La variedad y riqueza de escenarios (con ese virtuoso degradado 3D-2D) vuelve a ser una de las principales bazas de este nuevo juego de la gran familia mariófila. Y, aunque seguramente Yoshi sea el personaje de la casa con menos herramientas ofensivas y combativas, aquí también tendremos que repartir de lo lindo, y a huevazo limpio, para hacernos con las valiosas moneditas. Acción no falta en un título muy accesible y adictivo.

Pedro por su casa tan alegremente. Porque el aspecto visual de diorama en miniatura es uno de los logros del juego, logrando un acabado gráfico a base de capas y pop-ups que nos deparará no pocas alegrías y sonrisas de oreja a oreja, sobre todo a los más fanáticos de Yoshi y sus amigos. Hay que quitarse el sombrero y hasta la boina con el trabajo detallado y riquísimo (en cuanto a generosidad visual y "monería" global) de la desarrolladora Good-Feel a la hora de salirse de la zona de confort plataformera y dotar a esta entrega de numerosos modos de juego y decenas de fases y niveles la mar de entretenidos, sobre todo los que podremos sobrevolar con Yoshi a los mandos de una avioneta, y que resaltan el espectacular apartado artístico de un título que sin duda encandilará a todos los incondicionales de tan dicharachero dinosaurio, que no parará de saltar, engullir enemigos y disparar huevos a diestro y siniestro, en su línea y como si no hubiese un mañana. Además, la curva de dificultad está bastante moderada para que todos, grandes, pequeños, neófitos y expertos, disfrutemos de esta aventura tan fetén, que de remate cuenta con un apartado sonoro y musical de lo más marchoso y jacarandoso. Albricias.

> Un gran apartado artístico, un modo cooperativo fenomenal y muchos objetos ocultos en numerosos escenarios redondean un juego más que simpático



Guía de juego

Como decimos, este juego es un caramelito para los jugones "casual", que hallarán a cada paso numerosos incentivos para completarlo. Y es que la idea de los dos puntos de vista opuestos, permitiendo que la cámara "dé vuelta a los lados" para ver detrás de los objetos y que el punto de vista cambie cuando el jugador tiene el personaje de Yoshi pisoteando el suelo, es



sencillamente brillante. Fuera de esta nueva mecánica, el juego se ejecuta de forma similar a los títulos anteriores de Yoshi, lo cual repercute a favor de las conocidas características portátiles e interconectadas de un juego Switch. Y ojo también a extras como las fases a contrarreloj, todo un desafío para los jugadores más



aventajados, o la búsqueda de Poochitos que redondean los niveles ya terminados. Ah, y también contamos con la ayuda del perrete Poochy para que nos eche una mano, o una pata, para dar con objetos especialmente escurridizos. Lo dicho, todo un abanico de acción y buen rollo de lo más primaveral y florido.

Fdo. Borja Santos Robledo

Super Dragon Ball Heroes World Mission

La saga de cartas coleccionables vuelve a las andadas, esta vez demostrando su máximo potencial de combate, variedad y estrategia en Nintendo Switch y PC.

Ya triunfaron en las recreativas japonesas, una maravillosa vara de medir si se tiene en cuenta el fanatismo que existe por estas maquinitas y su consiguiente trasvase al mundo entero. Así es como llega la saga a Nintendo Switch y PC, con Dragon Ball constatando que es difícil morir si sabes cómo renovarte.

En este mundo en el que nos encontramos, Goku, Vegetta y compañía son leyendas que los usuarios utilizan para destrozar a todo tipo de rivales. Pero, esta vez, los héroes que conocimos en aquel pasado glorioso vuelven a hacer de las suyas inscritos en el universo virtual de los juegos de cartas, con un joven llamado Beat encargado de manejarlos. Sealas es el principal villano, un sujeto que se toma demasiado en serio el juego, ya que busca cambiar la historia de la franquicia a través de viajes en el tiempo, con las

Nuevas cartas y nuevas estrategias en uno de los mejores títulos de la saga. Y ya van unos cuantos

Patrullas del Tiempo mediando en la medida de lo posible, y un Beat que no quiere que sus ídolos dejen de existir.

El juego sigue una fórmula conocida que se ha reinventado con un repunte de estrategia y muchas más opciones estimables. Para jugar, un tablero en el que colocar las cartas inspiradas en los manga y anime que dieron vida a una de las sagas más importantes de la historia. Cada espacio en el tablero vale más o menos, por lo que la táctica es mucho más importante que en anteriores entregas. A ello se le añade mucha más pimienta: QTE, minijuegos, contraataques, bloques espectaculares e combos impresionantes. Pura crema.



El sinfín de cartas para petarlo en el juego será clave en la carrera de Beat por superar a Sealas y compañía. El objetivo, más claro y urgente que nunca: impedir que todos los héroes de nuestra infancia queden en el olvido por una posible alteración de la historia.

Bandai Namco | Estrategia
Abril | 12+
https://es.bandainamcoent.eu

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6







Más cartas que nunca

Otro de los alicientes del título es su desembarco de cartas, componiendo el plantel más espectacular hasta la fecha: 1160 cartas y 350 personajes de «Dragon Ball», «Dragon Ball Z», «Dragon Ball



GT» y «Dragon Ball Super». Algunos de estos personajes prometen ser inéditos del juego con representaciones que ningún mortal había visto antes en el universo Dragon Ball. Y, para redondear la jugada, el modo creativo para compartir misiones se añade al ya conocido modo historia, así como una suculenta vertiente multijugador online y un editor de cartas para poner la guinda.



Nintendo Labo Kit de VR

El cuarto pack de la serie «Nintendo Labo» permite al usuario interactuar con el universo del videojuego mezclando los Toy-Con con la realidad virtual. Ahí es nada.

Recuerdas Nintendo Labo? ¡Sí, hombre: el concepto que combina el arte del juguete de siempre y su incomparable diversión con la magia del videojuego! Lo mejor del pasado con la revolución del presente, todo ello destinado a un futuro prometedor. El juego utiliza los llamados Toy-Con, juguetes de cartón concebidos para llegar hasta las tres dimensiones y empezar a sentir el poder de la evolución.

«Nintendo Labo Kit de VR» es la cuarta batería de accesorios para seguir disfrutando del título. Para ello, nada más y nada menos que la realidad virtual, el VR que ya conoces y que llegó hace pocos años para convertirse en el verdadero futuro del mundo jugón. En este caso, cuentas con seis nuevos Toy-Con que permiten una mayor inmersión de todos los jugadores en el universo del videojuego y que podrán combinar con el resto de accesorios para hacerte imparable. Y en esta disciplina destaca el Visor VR, una joyita

> Un nuevo kit para que la realidad virtual te introduzca de lleno en el mundo de Nintendo Labo

que te permitirá interactuar en el mundo virtual a través de movimientos naturales con los objetos que construyas en la vida real, tales como el Desintegrador Toy-Con o la Cámara Toy-Con, entre muchos otros. ¿Te apetece tomar fotografías del fondo oceánico con la cámara que acabas de crear? Estará chupado con esta nueva fantasía.

¿Pero cómo se usan estos cacharros? Solo hay que encajar la consola en el Visor VR Toy-Con y colocar éste a la altura de los ojos (sin necesidad de sujetar a la cabeza, ojito) para descubrir el amplio muestrario de juegos que se asocian al título. Un juego perfecto para sacar a relucir la creatividad, el afán curioso y la diversión de toda la familia. ¿Te apuntas a la realidad virtual más TOP?

El nuevo kit de «Nintendo Labo» cuenta con un componente estrella: la realidad virtual gracias al Visor VR. A través de éste, todos los accesorios pueden utilizarse de manera totalmente nueva, con el Desintegrador y la Cámara como los Toy-Con más destacados.

Nintendo | VR, creativo
Abril | 3+
www.nintendo.es

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	3/6







Dos versiones para ti

Para adentrarte en el universo «Nintendo Labo» existen dos kits, uno más básico si quieres empezar poco a poco y otro más completo para petarlo desde el primer momento. El básico incluye el



software para Nintendo Switch y los accesorios para crear el Visor VR Toy-Con y el Desintegrador Toy-Con, así como un soporte y una tapa protectora. El segundo cuenta con los mismos componentes que el anterior, pero incluye los accesorios para construir la Cámara Toy-Con, el Pájaro Toy-Con, el Abanico de pie Toy-Con y el Elefante Toy-Con. ¿Con cuál quieres empezar?

Jump Force

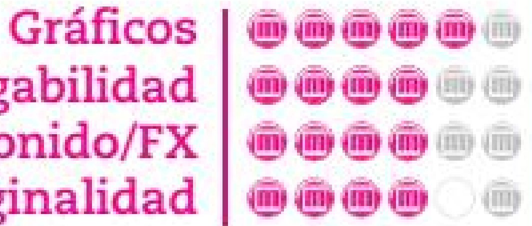
Los héroes más poderosos de «Naruto», «One Piece», «Dragon Ball» y otras conocidas sagas del manga y el anime, se dan cita en este espectacular juego de lucha.

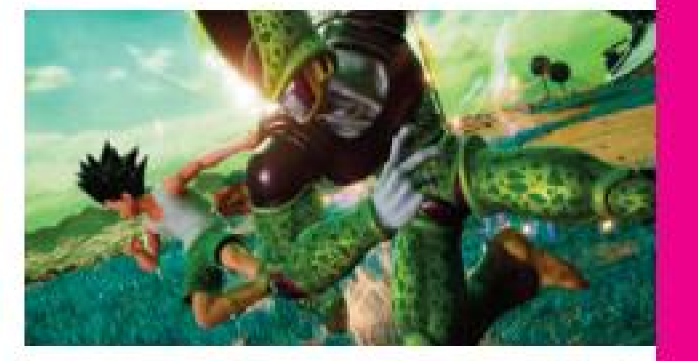
Un granado grupo de personajes, todos ellos con sus ataques de gala, escenarios espectaculares y multitud de detalles y guiños a los fans hacen de este título todo un acontecimiento anime. Y es que los amantes del manga más peleón están de enhorabuena, ya que este juego enfrenta a los cracks de «Dragon Ball», «Naruto», «One Piece» y muchas más sagas reconocibles del mundo de la animación japonesa. Héroes que bajo el control del usuario ofrecen muchas horas de diversión con combates apoteósicos –máxime en el competitivo local para dos jugadores- y en un entorno único que fusiona el mundo de Jump y el mundo real, con escenarios tan emblemáticos como Times Square (Nueva York) o el monte Cervino en los Alpes italianos. Más de 40 luchadores están disponibles para establecer enfrentamientos en 3D y con un toque hiperrealista novedoso y estimulante. Todo un sueño es ver a Goku lanzar sus Kam-Hame-Ha contra Dio Brando, de la serie «JoJo's Bizarre Adventure», o a Naruto invocar a Kurama y a continuación lanzar una destructora Bijūdama en una batalla contra otros personajes legendarios, como los Caballeros del Zodiaco Seiya y Shiryu. Una gozada. Y ojo al modo Historia, una llamada a reunir a los luchadores más grandes, para hacer frente una amenaza invasora que deja un rastro de destrucción y pánico a su paso. Pero es que además, los jugadores pueden crear su propio héroe, así como personalizar su aspecto y sus movimientos con diferentes elementos de todas las franquicias de manga que existen, y ayudar a la Jump Force para detener a los villanos. En fin... ¿Se puede pedir más?

> Puedes crear tu propio héroe y personalizarlo a gusto con elementos de las más famosas franquicias

Bandai Namco | Lucha, acción
Febrero | 12+
https:/es.bandainamcoent.eu

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







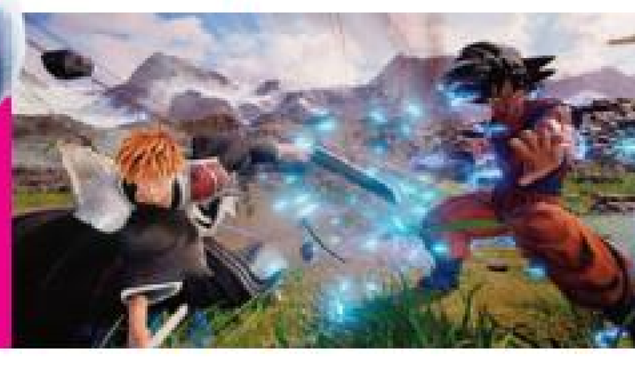
Combates preciosos

Lo más llamativo del juego, sin duda es la impresionante nómina de luchadores: Boa Hancock, Sanji («One Piece»); Naruto Uzumaki, Sasuke Uchiha («Naruto»); Trunks, Vegeta, Piccolo («Dragon Ball»); Asta («Black Cover»); Yugi («Yu-Gi-Oh!»)... La lista es larga y hasta más de 40 personajes disponibles. Pero quizás lo más importante del juego sean los fantásticos escenarios donde se desenvuelven todos los luchadores, donde evolucionan y combaten bajo una potencia gráfica totalmente en 3D y con un toque hiperrealista que aporta una profundidad de campo y una exuberancia de efectos especiales de traca.



Poder manejar a nuestros héroes favoritos y desplegar de cada uno de ellos su repertorio de ataques es todo un lujo. Si el Kame-Hame-Ha de Goku, el Meteoro Pegasus de Saiya, el brutal Rasengan de Naruto... Eso, sin olvidar las tácticas adheridas a cada personaje.





La Lego Película 2
El videojuego

La secuela de 'La LEGO película' sirve de base para este videojuego inspirado en su mundo, lleno de aventura, acción y humor a raudales. Lo pasaremos de fábula.

Tras los pasos del reciente estreno de la película, este título nos invita a revivir la aventura de forma virtual, con mucha acción y humor. Así nos encontraremos con todos los personajes de la loca trama cinematográfica, controlando especialmente a los protagonistas, Emmet Brickowski y Supercool, que deben salvar Ladriburgo otra vez, en esta ocasión de los extraños habitantes de la Galaxia Hermana. En este punto, la ejecución de combos y golpes se despliegan contra un montón de villanos liderados por la excéntrica Capitana Caos (muy salada en su maldad, todo hay que decirlo). No obstante el sistema de control es muy sencillito, asequible a jugadores de cualquier nivel.
«La LEGO Película 2» invita a explorar un fascinante espacio exterior y mundos nuevos, donde el jugador debe dar rienda suelta a su creatividad y habilidad como Maestro Constructor. Cómo no, las piezas LEGO nos servirán para construir todo tipo de cosas, desde pasarelas para salvar vacíos y acceder a sitios complicados hasta mútiples y sofisticados vehículos.

> La trama de la peli da pie a que vivamos la aventura en primera persona y realicemos misiones con los protas

Resalta el modo cooperativo para dos jugadores. Aquí las risas y las misiones se comparten en equipo, y contextualizadas en unos entornos con forma de ladrillo que le dan una estética LEGO muy chic. Una partida que valdrá también para dividir el curro de los dos personajes principales. Además, encontraremos contenido adicional de todo tipo: llamativos personajes, misiones extra, minijuegos... Un conjunto aderezado con una simpatía, un dinamismo y un colorido que atraerá a cualquier miembro de la familia. ¡Todo es fabuloso!

Warner Bros. | Aventura, acción
Marzo | 7+
warnerbros.es/la-lego-pelicula-2

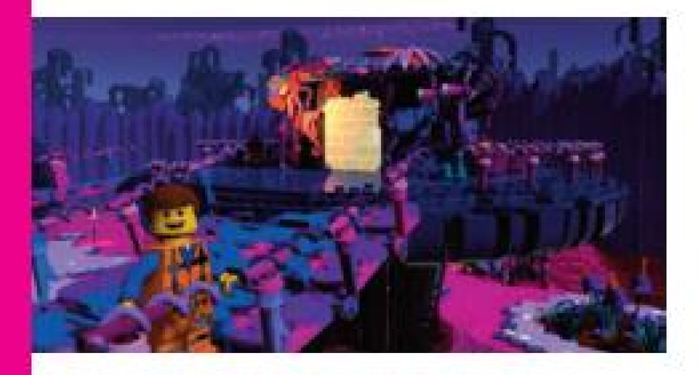
Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6



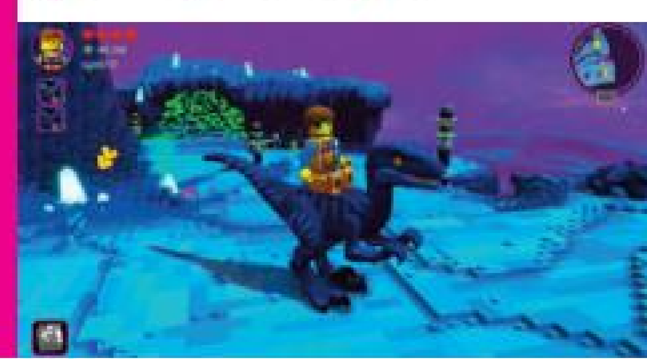


Espíritu constructor

En el espíritu del juego está la creatividad, el alma mater de LEGO, ya que para avanzar en las misiones debemos de construir de todo: generadores de corriente, trampolines, aspersores, vehículos a tutiplén y



hasta viviendas y tiendas. Antes hay que encontrar los planos con los que llevar a cabo esta labor, que además deben ser escaneados con unos prismáticos especiales. Luego ¡manos a la obra! Y para ello es necesario poseer una determinada cantidad de ladrillos de colores, ítems que en este caso juegan un papel fundamental. Los más pequeños de la casa, seguro, serán los que mejor se lo pasen.





En 'La LEGO película' un tipo corriente se convertía en héroe inesperado en el mundo LEGO. Como en la segunda parte de la peli, este videojuego sigue la estela pinturera de Emmet Brickowski, junto a Supercool. ¡Una aventura de pasarlo bomba!

Sekiro
Shadows Die Twice



Activision | Acción, aventura
Marzo | 18+
www.sekirothegame.com/es/

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Lobo sigiloso

Aparte de la fuerza y el poder de nuestra espada, el sigilo es fundamental en nuestra aventura, principalmente cuando nos topemos con enemigos rezagados o cuando queramos urdir un ataque rápido para dejarlos "en paños menores". Las técnicas sigilosas son variadas: desde caminar agachados por zonas de vegetación hasta situarnos a espaldas de los malos para sorprenderlos. También destaca nuestra verticalidad, que nos permite trepar y saltar desde cornisas o muros. Aunque ojo porque también nos pueden detectar si nos acercamos a su ángulo de visión mediante una alerta triangular roja.



Cuerpo a cuerpo

La faceta combativa es la que se lleva la palma en este juego. Sobre todo por la necesidad que conlleva de usar técnicas distintas para enfrentarse a cada enemigo. La técnica a seguir consiste en ir bloqueando ataques del oponente para debilitar su postura, y aprovechar el momento para infringir un ataque mortal; asimismo, hay que ser consciente de cuándo es mejor contraatacar, esquivar o incluso usar el sigilo. Para ello habrá que tener en cuenta nuestra barra de resistencia y el progreso en nuestras habilidades, por ejemplo con el uso de la pólvora.

Hordas de enemigos con la katana entre los dientes nos esperan en mitad de una historia arrebatadora, con todo el hechizo del período feudal.

Tan bello como contundente es este título que nos insta a revivir el periodo más sangriento y brutal del país del sol naciente (la era Segoku, a finales de siglo XVI) mientras nos adentramos en la mente de un guerrero que dará su vida por salvar a su amo y por conseguir la venganza que tanto ansía. Se trata de la última maravilla de FromSoftware, creador de sagas tan memorables como «Bloodborne» y «Dark Souls», un magnífico plato de acción y aventuras en tercera persona con elementos RPG. Esta propuesta singleplayer pone al jugador en el papel protagonista de un guerrero de noble corazón, cuya misión es rescatar a su amo, un joven señor, al tiempo que busca la venganza sobre su archienemigo.

Así, encarnaremos al "lobo de un solo brazo", un guerrero desfigurado y caído en desgracia rescatado de la muerte. Tras comprometerte a proteger a un joven lord, descendiente de un antiguo linaje, te convertirás en el objetivo de varios enemigos, incluido el peligroso clan Ashina. Cuando el joven lord es capturado, nada podrá detener su peligrosa búsqueda para recuperar su honor, ni siquiera el más allá. Por lo tanto, deberemos trazar nuestro propio camino hacia la venganza enfrentándonos cara a cara a enemigos descomunales en una oscura y tortuosa aventura dotada de un nivel gráfico asombroso.

Como buen título de acción medieval, el arsenal de mortíferas herramientas y habilidades shinobi que tendremos a nuestra disposición es impresionante, así como los movimientos del protagonista, ágiles y precisos en una perfecta combinación de sigilo, desplazamiento vertical y combate visceral. También es importante entender la filosofía y la motivación profunda de El Lobo, el shinobi que controlaremos a nuestro antojo. Y es que, cuando era pequeño, un búho lo rescató de un campo de batalla y ahora tiene el encargo de proteger a un nuevo señor, el descendiente celestial, un niño al que secuestran al principio de la historia. Tendrá que recuperarlo, pero al despertar, se encuentra con un brazo mecánico que nos otorga una gran variedad de herramientas con las que personalizarlo, además de usarlo como gancho. También podremos romper escudos con el hacha, atraer enemigos con la lanza, prenderles fuego, aturdirlos con shurikens o bloquear sus ataques con un abanico de hierro. En definitiva, un título espectacular, con un acabado impecable y ese encanto tan especial del subgénero medieval nipón.

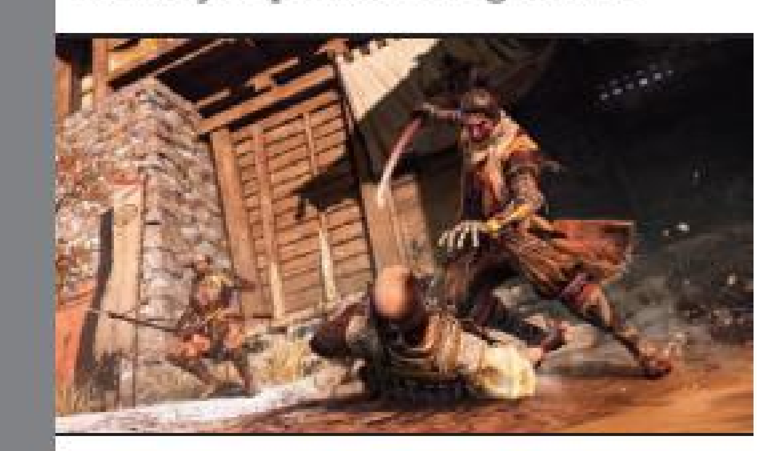
Un excelente nivel de combate y un sigilo que no se queda atrás, pilares de un juego dotado de preciosismo gráfico y fina acción



El brazo mecánico es una de las herramientas estelares de nuestro héroe. Gracias a él los niveles de acción y jugabilidad de este espectacular título se elevan considerablemente, logrando que los combates y el sigilo (dos de sus características principales) se afinen de forma poderosa. Lo dicho, un juego estupendo.

Guía de juego

No hay respiro ni pausa en un juego como «Sekiro: Shadows Die Twice». Como indica su título, hasta las sombras resucitan y amenazan con rematarnos en la cepa del cogote si vamos descuidados. Hablando de resurrección, esta es una de las habilidades más agradecidas de El Lobo, aunque no hay que confiarse porque, tras resucitar, se muestra más vulnerable, perdiendo recursos valiosos y capacidades agresivas.



Cuando hace un golpe mortal shinobi o acude a los equivalentes de las hogueras de Sekiro, el protagonista resucitará. Pero mejor no abusar de magias y tirar de armas contundentes como el fetén brazo mecánico, el hacha que nos permite hasta destruir escudos rivales, la katana en llamas para quemar la salud de nuestros enemigos y los proyectiles con forma de shuriken que atraerán a los malos sin necesidad de atravesar zonas peligrosas. Porque esa es otra: los malos. Aquí tendremos para dar y tomar, con enemigos tan peliagudos como el Monje Corrupto (nuestro favorito), una fiera corrupia sobrenatural y con una barra de resistencia interminable. Lo dicho, que no ganamos para sobresaltos, ni falta que hace.





Rage 2

Bethesda | Acción, aventura
Mayo | 18+
bethesda.net/es/game/rage2

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

Leña al monstruito

Para combatir contra los malos, tendremos varios ases en la manga: un nutrido y contundente abanico de armas (desde machetes y katanas hasta todo tipo de rifles, pistolones y trabucos, pasando por granadas, lanzacohetes e inventos explosivos surtidos) que podremos mejorar, devastadores poderes de los nanotritos y la Sobrecarga, una habilidad para exprimir nuestras armas hasta límites insospechados. Aparte, también podremos utilizar una variada selección de vehículos adaptados para cruzar el Yermo a toda velocidad, desde monster trucks hasta girocópteros, pasando por todo tipo de chatarra con motor y ruedas que se nos cruce en el camino.



Paseando por el páramo
Uno de los atractivos fundamentales del juego es su vocación de sandbox: el Yermo es un territorio lleno de sorpresas y peligros que nos permite viajar libremente por variados entornos tan inmensos como letales en nuestra lucha contra la Autoridad, y explorar desde frondosas selvas y traicioneras ciénagas hasta calurosos desiertos. Lo mejor es que en cada palmo de terreno se esconden toneladas de arsenal y municiones para ir bien equipado, además de numerosos personajes rocambolescos y pirados para echar unas risas por el camino. Que nunca viene mal relajarse.

Al grupo salvaje se añade esta secuela ampliamente deseada, todo un desparrame de acción shooter contra monstruos demenciales. ¡La caña!

Más de siete años después de su primera entrega, llega esta secuela con más dosis de hemoglobina y adrenalina y cargada hasta los topes de furia apocalíptica. Un juego largamente esperado por los fans del género, ávidos de repetir y aumentar las sensaciones fuertes, que desde luego quedarán bien servidos con este viaje al corazón negro de un mundo distópico en el que la sociedad, la ley y el orden brillan por su ausencia. «Rage 2» es fruto de la colaboración entre dos pesos pesados como son Avalanche Studios, expertos en la creación de demenciales mundos abiertos como «Just Cause» y «Mad Max», e id Software, expertos en shooters en primera persona, y ofrece un frenesí de masacres en el que podremos visitar cualquier sitio, disparar a cualquier cosa y volarlo todo por los aires. Si a todo esto le añadimos la rúbrica y lazo de Bethesda, estamos ante una experiencia no apta para corazones débiles.

El argumento cuenta cómo un asteroide ha aniquilado al 80% de la humanidad, y la población cae en picado. Despiadadas bandas sedientas de sangre vagan por las carreteras, y la tiránica Autoridad ansía gobernar a los supervivientes con mano de hierro. En mitad de este panorama encarnaremos a Walker, el último Ranger del Yermo que amenaza el poder de la Autoridad. Después de que le arrebaten su hogar y le den por muerto, tocará luchar en nombre de la justicia y de la libertad. Mucha anarquía y caos nunca visto presiden este trepidante título, presidido por alucinantes combates entre vehículos, una acción en primera persona de muchos quilates y un mundo abierto y loco. Por tanto, deberemos peinar un implacable Yermo en el que lucharemos con sádicas bandas para encontrar las herramientas y la tecnología con las que derrocar el opresivo dominio de la Autoridad de una vez por todas.

> Un título alucinante con escenarios amplísimos, armas para dar y tomar, vehículos imposibles y mucha adrenalina y víscera

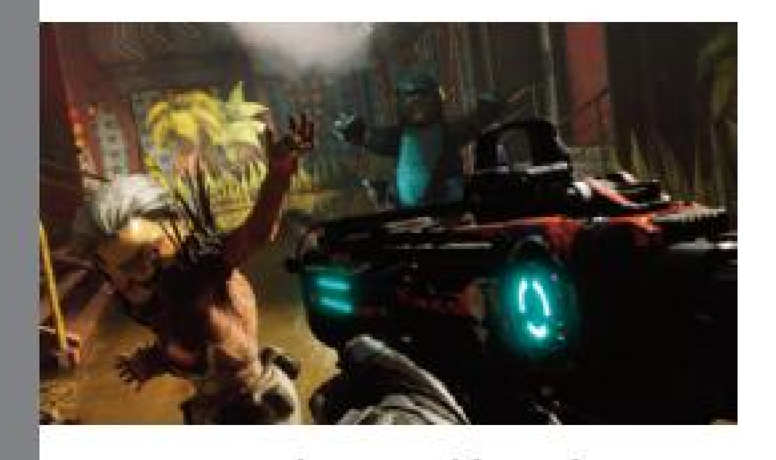
La sombra de Mad Max y de juegos como «Borderlands» se nota claramente en «Rage 2»: todo lo que nos rodea está impregnado de un rollo ciberpunk y posapocalíptico de lo más intrigante y salvaje, lo que hace que enfrentarnos a las hordas monstruosas (peores que zombis) sea todo un show. Terror y diversión por igual se dan la mano entre toneladas de caña y leña, con una banda sonora a la altura de las circunstancias y una jugabilidad contagiosa e in crescendo. Una barbaridad de lo más interesante e intensa, en fin. Eso sí, menores de edad, abstenerse, que luego llegan los terrores nocturnos. Quien avisa no es traidor.



El look enloquecido y el diseño visual poco menos que imposible es una de las bazas maestras de esta secuela. Así, en «Rage 2» nos encontraremos personajes que parecen recién salidos de la fiesta de cumpleaños del Joker, por lo menos. Y todos ellos, equipados de todo tipo de armamento imposible y gadgets desquiciados. ¡Cuidadín!

Guía de juego

Que una de las ediciones especiales del juego incluya una testa decapitada, sanguinolenta y parlanchina es toda una declaración de intenciones de sus creadores. Estamos ante un título como para perder la cabeza y que se sumerge en las bases del shooter: primera persona a cara de perro y filosofía de "solo ante el peligro", sin que nadie nos eche un cable. Para eso contamos con



un protagonista curtido y chapado a la antigua: porque el guardabosque Walker no se anda con chiquitas a la hora de luchar contra sus enemigos, controlando todo tipo de armas de forma directa e intuitiva. Ojo a maximizar en exceso la potencia de estos juguetitos con la Sobrecarga, que a veces hace honor a su nombre y nos puede estallar en la cara. También los nanotritos –potenciadores de capacidad y eficacia en combate- son de traca para liquidar a los malos, que atacan tanto en solitario como en hordas implacables. Y, de remate, los combates con vehículos, sencillamente brutales. En fin, un juego que te golpea en el estómago, o incluso más abajo.



Devil May Cry 5

Quinta y definitiva etapa en la cacería de demonios, con tres personajes jugables, un sistema de combate de campanillas y unos gráficos epatantes. Una maravilla.

La famosa serie de Capcom regresa al escenario infernal con una jugabilidad modernizada, pero con el alma y el espíritu intactos. Darle cera a los demonios luciferinos sigue siendo la dinámica, pero todo más evolucionado, empezando por los nuevos y poderosos Devil Breaker, emblemáticos brazos mecánicos. Estos serán creados por Nico, ingeniera avezada y nieta de Neil Goldstein, creador de los pistolones Ebony & Ivory de Dante. Los nuevos ingenios recaerán en Nero, un joven cazador de demonios, aliado de Dante, dispuesto a frenar la invasión de los seres malignos, que comienza con las semillas de un "árbol demoníaco" que está echando sus raíces en Red Grave City.

Gracias a las sofisticadas armas, con las que hacer ataques eléctricos y repeler proyectiles, unidas a los ataques melé con la espada Red Queen y la eficacia de la pistola Red Rose, el jugador podrá sumergirse en una

Con más de 16 millones de copias vendidas, vuelve la serie con el director original Hideaki Itsuno al frente

acción brutal de estilo hack and slash de lo más sofisticada. Mucha cera a repartir de la mano de tres personajes jugables, cada uno con su estilo de combate radicalmente diferente a medida que se apoderan de una ciudad hostigada por los demonios.

Apoteósicos son los enfrentamientos contra épicos jefes finales, un derroche de adrenalina magnificado y ensalzado en poderosísimos gráficos. Y es que el motor RE engine propiedad de Capcom depara sobresalientes diseños fotorrealistas de personajes y alucinantes efectos de iluminación y ambientales. Un espectáculo visual perfecto para completar la historia profunda de una saga con pedigrí. Maravillará a nostálgicos y nuevos adeptos.



El sistema de combate para esta lucha del bien contra el mal es de campanillas. Pero no sólo de zurrar vive «Devil May Cry 5», también hay retos específicos y niveles secretos que desbloquear, así como secciones de plataformas y algún que otro rompecabezas.

Capcom | Acción, aventura
Marzo | 18+
www.devilmaycry5.com

Gráficos	6/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	4/6









Potente triada

Ver evolucionar a los tres personajes jugables es una pasada. A velocidad supersónica sobre una moto o sacando a relucir espada y otras armas la acción en «Devil May Cry 5» no puede ser más espectacular. El



alma de la fiesta es Dante, con múltiples prestaciones para la lucha y mayor número de combinaciones con el mando. Más convencional es Nero, pero carga con los Devil Breaker, también éstos repartidos por el escenario, y amigo, la que podemos liar con ellos. El tercero en discordia es V, acompañado de tres criaturas (una de ellas invocable) para rematar a demonios previamente aturdidos. ¡La caña!



Assassin's Creed 3 Remastered

La nueva generación recibe este clásico moderno para mejorar de manera soberbia el apartado gráfico de la aventura en plena Guerra de la Independencia americana.

El avance de la tecnología es una bendición y un excelente medio para lavar la cara al pasado. Por ello triunfan tanto las remasterizaciones en los últimos tiempos, ya que son el trampolín perfecto para elevar a una nueva categoría a aquellas viejas glorias que lo petaron hace años. Si bien algunos tocadiscos ya incluyen puertos USB y la leche sin lactosa triunfa como la ginebra rosa, ¿por qué no mejorar aquello que fue bueno para que sea mucho mejor?

La remasterización de «Assassin's Creed 3» es una noticia extraordinaria. Porque, al igual que muchos adeptos a «Resident Evil» palidecieron ante el refinamiento gráfico de su segunda parte en la nueva generación, los fanáticos de la saga de Ubisoft saben que la Guerra de la Independencia americana merecía una imagen más sofisticada. PS4, Xbox One, PC y Nintendo Switch ya disfrutan de esta nueva joya, refulgiendo en 4K e incluyendo soporte de iluminación HDR en PS4 Pro, Xbox One X y PC.

El rock 'n' roll de Connor Kenway regresa con más ritmo, belleza y fluidez, para delicia de los fans

En todas las consolas es una delicia comprobar la revolución del detallismo en texturas, modelados y en las técnicas de iluminación. Una dosis de realismo que se complementa con nuevos efectos de vídeo y una jugabilidad mejorada que también llega para acompañar al apartado gráfico. En conjunto, una pieza que permite actualizar la tercera entrega, protagonizada por un Connor Kenway que se moverá con más fluidez e inteligencia que nunca, y que campará a sus anchas por un sinfín de episodios y escenarios mucho más detallados, abarcando todos los DLC del juego de hace siete años, incluso los episodios de 'La Tiranía del Rey Washington'. ¿Listo para viajar en el tiempo con clase?

Ubisoft | Acción, aventura
Marzo | 18+
www.ubisoft.com/es-es/







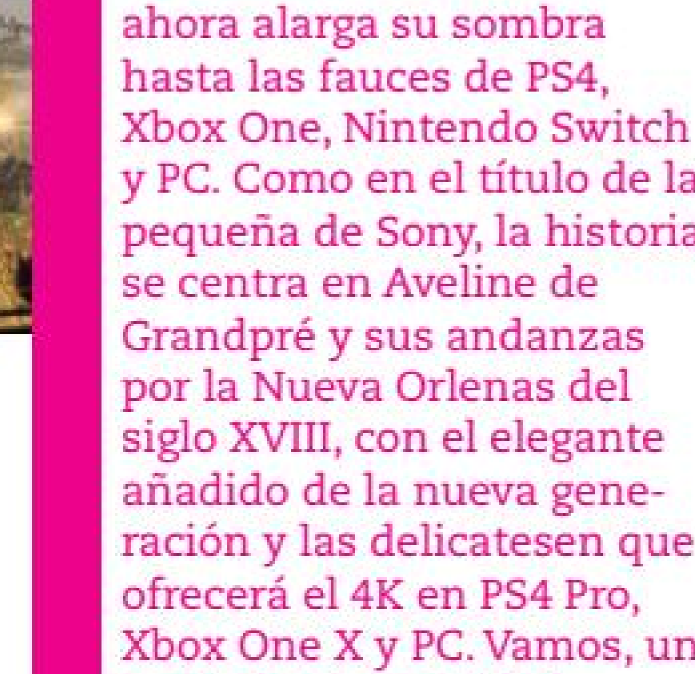


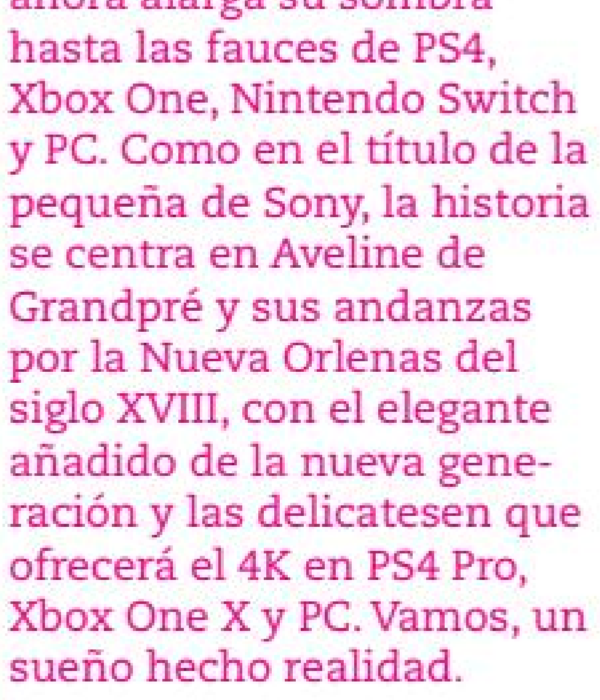
Una nueva imagen para la historia de siempre que parte con un sofisticado 4K e iluminación HDR y que sigue con mejores texturas, mejor estética y los DLC de entonces para dar el do de pecho en la nueva generación.

Liberation

La nueva hazaña de UbiSoft no se queda en la mera presencia visual, sino que trae regalos como «Assassin's Creed III: Liberation», un título que en su día quedó anclado en PS Vita y que







ahora alarga su sombra hasta las fauces de PS4, Xbox One, Nintendo Switch y PC. Como en el título de la pequeña de Sony, la historia se centra en Aveline de Grandpré y sus andanzas por la Nueva Orlenas del siglo XVIII, con el elegante añadido de la nueva generación y las delicatesen que ofrecerá el 4K en PS4 Pro, Xbox One X y PC. Vamos, un sueño hecho realidad.



The Division 2

En un mundo sobresaturado de shooters hay que ofrecer un planteamiento distinto al resto y sobresaliente como los mejores. «The Division 2» cumple estos preceptos.

Para alguien que no haya jugado a la primera parte, «The Division 2» puede resultar caótico en su planteamiento. ¿Es un «Anthem» de andar por casa? ¿Un «Destiny» más tranquilo? ¿O un «Gears of War» táctico? En realidad, «TD2» tiene un estilo único, y sienta las bases de cómo hay que hacer una secuela en condiciones óptimas.

Además de muchas opciones de progresión y subida de niveles de los personajes y las armas, «TD2» es un shooter en tercera persona espectacular. Algunos elementos jugables, como el lanzamiento de las granadas, son quizá demasiado complicados, pero en general las partidas son muy emocionantes. El estilo premia la utilización de coberturas, y más de la mitad del juego te lo pasarás buscando escondrijos para repeler el fuego enemigo. Como novedad se han incluido adversarios que luchan muy bien en el cuerpo a cuerpo, así que en

> Al incrementarse el tamaño de los escenarios, los combates son más frontales, masivos y espectaculares

cuanto los identifiques, huye de ellos como de la peste.

El estupendo apartado técnico ayuda, y mucho, a superar una historia quizá demasiado estereotipada. Se notan los esfuerzos por continuar la línea técnica de los juegos del universo de Tom Clancy, especialmente en los añadidos que podemos poner a las armas y al tratamiento de un mundo postapocalíptico de manera realista.

«TD2» combina una propuesta desafiante, una jugabilidad muy atractiva y una progresión sencilla capaz de engancharte durante muchas horas. Todo en un mismo juego, que se sitúa automáticamente entre los mejores de su género.

¿Estás preparado para alistarte en «The Division»?

Ubisoft | Aventura, acción
Marzo | 16+
www.ubisoft.com/es-es/

Gráficos	4/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6

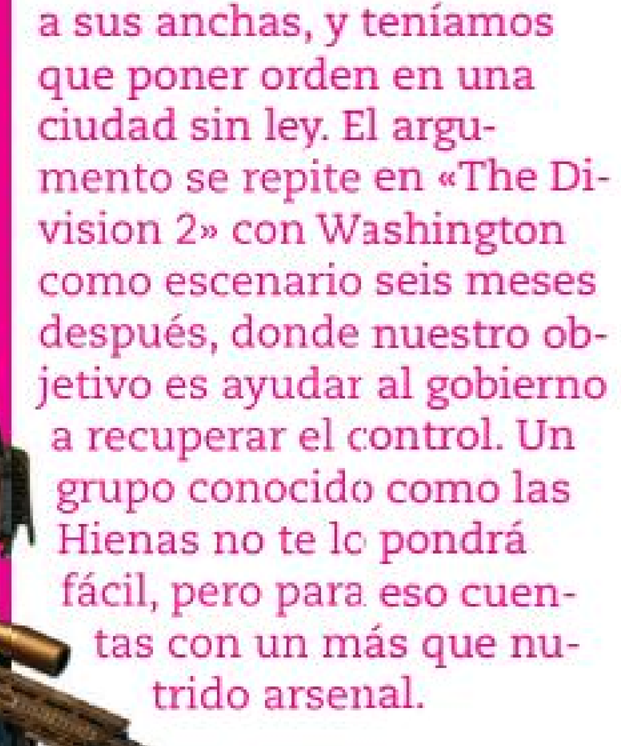
Un poco de contexto

La primera entrega de «The Division» se ambientaba en un Nueva York asolado tras una crisis sanitaria provocada por un virus. Con la autoridad bajo mínimos, los saqueadores campaban





a sus anchas, y teníamos que poner orden en una ciudad sin ley. El argumento se repite en «The Division 2» con Washington como escenario seis meses después, donde nuestro objetivo es ayudar al gobierno a recuperar el control. Un grupo conocido como las Hienas no te lo pondrá fácil, pero para eso cuentas con un más que nutrido arsenal.





Washington D.C. es el escenario que tendremos que pacificar en «TD 2». Seis meses después de los acontecimientos del primer juego, nuestra misión volverá a ser restablecer el orden en una zona asolada por los efectos de una plaga biológica y el colapso de la sociedad.

Dead or Alive 6

Bajo un control preciso, combates adornados de ritmo, mecánicas solventes, escenarios de lujo y carismáticos luchadores llega triunfante la sexta entrega de «DOA».

La saga de lucha de Team Ninja regresa con nuevos bríos y mucha chicha para animarnos a participar en el mítico torneo DOATEC. Cómo no, lo haremos para manejar a los legendarios Kasumi, Helena Douglas, Hayate, Ryu Hayabusa, Zack y muchos más luchadores, prestos y dispuestos a repartir cera aprovechando las implementaciones y las remozadas mecánicas que en esta sexta entrega encontraremos.

El control será tan intuitivo y eficaz como siempre, basado en el habitual sistema de triángulos donde los golpes superan a los agarres, los agarres vencen a las guardias y éstas hacen lo propio con los golpes. El Sistema Break Gauge es un nuevo medidor de ataque especial en la serie que permite ejecutar nuevas tácticas. Dominar este sistema dará una interesante ventaja competitiva ya que podremos sacarle jugo a los potentes nuevos ataques, como Break Blow (para aplastar al rival al tiempo que esquivas un golpe enemigo), el Break Hold (un ultra agarre que devuelve golpes de todo tipo) o el Fatal Rush (demoledor combo que posibilita hasta cuatro puñetazos y patadas de una tacada). Como nunca el aspecto estratégico tendrá más valor a la hora de plantear un combate y meterle mano a un rival.

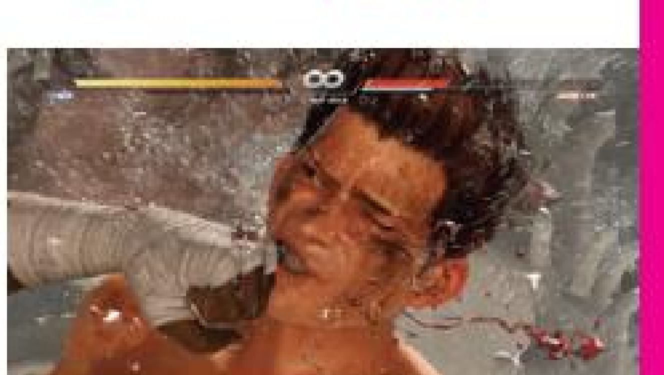
> Regresa el socorrido Mass Destruction, donde los luchadores pueden utilizar el entorno en sus ataques

Espectaculares y numerosos son los escenarios de las peleas, todos cargados de detalles sorprendentes, de zonas de peligro -desde muros hasta áreas de explosiones- y de elementos interactivos. Tampoco se queda corta la gama de personajes ni las modalidades. Por supuesto no falta el modo Historia y enganchará la Misión DOA, una sucesión de retos continua. Quedaremos exhaustos, pero con ganas de repetir.

Podemos disfrutar de increíbles escenarios de lucha como el Coliseo Doa; The Throwdown, un inmundo callejón donde pueden celebrarse crudas peleas sin filtro en directo; o Forbidden Fortune, dentro de las ruinas de un antiguo barco piratas. ¡Geniales!

Team Ninja | Lucha
Marzo | 16+
www.teamninja-studio.com

Gráficos ●●●●○○
Jugabilidad ●●●●●○
Sonido/FX ●●●●○○
Originalidad ●●●○○○



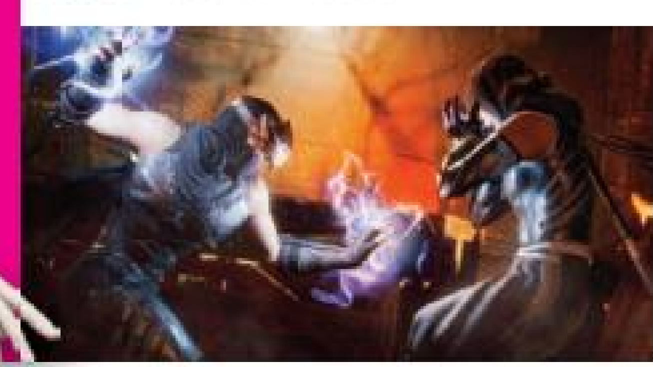


Modo Historia

En la serie suele tener su gracia el modo Historia y no defrauda tampoco en esta ocasión. Seguiremos los pasos Kasumi quien, tras un grave suceso, abandona su clan y se convierte en una



"ninja fugitivo". Por su parte Helena Douglas, presidenta del nuevo DOATEC, anuncia el sexto torneo, al tiempo que sobrevuela un plan siniestro de consecuencias inesperadas. Misterios, sorpresas y la lucha como epicentro van a dotar de enjundia un argumento narrado a través de diferentes episodios, a su vez apoyados con sus correspondientes escenas de vídeo.







One Piece World Seeker

Las aventuras de Monkey D. Luffy se incrementan en un mundo abierto para ser explorado de cabo a rabo.

Se cumplen 20 años del conocido manga creado por Eiichiro Oda y qué mejor manera para celebrarlo que poniendo todos los mimbres para que sus protagonistas se luzcan y se lo hagan



pasar divinamente a los fans y a nuevos adeptos. Esto es con una aventura de acción que tiene su base en una historia emocionante y bien construida, donde a medida que progresamos deberemos descifrar un montón de misterios ocultos en Isla Prisión. Cómo no, las peleas están a la orden del día contra la marina, piratas y jefes finales encarnados por personajes de la serie tan conocidos como Rob Lucci o Crocodile. El sistema de combate permite a Monkey D. Luffy luchar a larga distancia con certeros golpes y atesora fantásticos ataques especiales. De la misma manera, podremos realizar los típicos estiramientos de sus extremidades para colgarnos de árboles o escalar torres de fabulosas fortalezas al tiempo que aprovechamos el impulso para acrobacias imposibles. La jugabilidad también se adorna de buena exploración sandbox y pequeñas dosis de sigilo. Todo enmarcado en escenarios llenos de sorpresas, colorido y detalles.



Bandai Namco | Acción
Marzo | 12+
www.bandainamcoent.com

Gráficos | 4/6
Jugabilidad | 3/6
Sonido/FX | 4/6
Originalidad | 3/6

UP: La historia atrapa y querrás descubrir todos los misterios hasta el final. Los ataques especiales.
DOWN: Las misiones son simples y con falta de variedad. Los combates podrían ser más fluidos.



Generation Zero

Un juego de acción de mundo abierto donde libraremos una guerra contra máquinas invasoras en solitario o con hasta tres colegas.

Saca jugo este título indie al motor Apex de Avalanche Studios, para introducirnos en una acción en primera persona con aire de supervivencia en-



tre mechas poderosísimos. La Suecia de 1980 presentada en pantalla está dominada por máquinas que vagan por las calles y no se andan con chiquitas. Un mundo hostilizado continuamente que debemos explorar, asimismo poner sobre el terreno de combate nuestras dotes para la táctica y los contraataques. Habrá que buscar armas y útiles, preparar trampas y usar el entorno para que nos dé ventaja en las emboscadas que preparemos. Tácticas de guerrilla planteadas con la idea de trabajar en equipo y combinar las habilidades de cada jugador cuando se trata de jugar en el cooperativo online -de hasta cuatro jugadores- al punto que el botín de guerra será repartido entre ellos. Situaciones de juego desafiantes en las que el sigilo y el deterioro que va minando la resistencia de los enemigos con nuestros ataques son fundamentales. La parte técnica está muy cuidada al servicio de una estupenda ambientación.



TH Nordic | Acción
| Marzo | 12+
https://generationzero.com/es

Gráficos | 4/6
Jugabilidad | 5/6
Sonido/FX | 4/6
Originalidad | 3/6

UP: El cooperativo está muy bien diseñado. La ambientación y el apartado técnico están muy cuidados. Competitiva IA.
DOWN: La acción es algo repetitiva y a la exploración le faltan alicientes.

Crackdown 3

Lo nuevo de «Crackdown» viene cargado de artillería pesada para que el jugador apriete a gusto el gatillo mientras causa un nivel de destrucción apabullante.

Ha tardado lo suyo, pero tras nueves años por fin ha llegado la tercera entrega de «Crackdown». Con la misma jugabilidad y ambientación que las anteriores, nos sumergimos en una serie de misiones a realizar en un mundo abierto. New Providence es el escenario principal donde más patrullaremos en la piel de un súper policía enfundado en un exoesqueleto y armado hasta los dientes con armas futuristas. Mucho gatillo, pero sobre todo traca de la buena, porque si algo destaca en este título es el nivel de destrucción asombroso que veremos en pantalla. Ya sea porque saltamos desde un rascacielos hasta el suelo, causando un impacto devastador en nuestro alrededor, o conduciendo un coche hacia la línea enemiga, los destrozos no son sólo un añadido estético, sino que nos obligan a replantear la estrategia.

Uno de los puntos fuertes del juego es la potencia gráfica, cuya gestión se optimiza para Xox One X desde la nube y que facilita, gracias al sistema conocido como Azure, calcular distintas variables para lograr niveles de destrucción increíbles que no son posibles con el hardware de Xbox One. Esta tecnología en la nube aplicada al dinamismo, la libertad y la intensidad del multijugador depara momentos sublimes.

> El nivel de destrucción en el multijugador es impresionante gracias a la tecnología en la nube

Respecto a la amplitud de modalidades, la campaña cooperativa para cuatro jugadores es la más atractiva, dotada de mecánicas particulares que incentivan el trabajo en equipo y con movimientos especiales para solventar los peligros de la gran ciudad. Suma también el interesante sistema de progresión que mejora nuestras habilidades en lo que finalmente llega a ser un título de acción competente y bastante divertido.



En «Crackdown 3» el estilo visual mantiene la estética desenfadada de los episodios precedentes en la franquicia, pero con la complejidad añadida en las explosiones y la cantidad de elementos en movimiento simultáneo. La acción en pantalla puede llegar a ser impactante.

Microsoft | Acción
Febrero | 18+
https://xbox.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6





Explorar y combatir

Sin duda el mapa es lo suficientemente grande para no parar de hacer misiones. Nos podemos mover muy bien por ellos e ir a zonas concretas y destruir objetivos sin causar daños a los ciudadanos. El sistema de exploración es bastante majo. Cada banda en el juego aparece señalada en el mapa con un color, controlando vecindarios enteros, y para acabar con su dominio hay que ir al centro de sus operaciones, destruir sus guaridas e instalaciones, y no dejar a ninguno de ellos vivo. La ensalada de tiros y de explosiones se convierte en un gran espectáculo y la emoción compartida resulta gratificante.





Un remake para reverdecer laureles en la nueva generación

Crash Team Racing Nitro-Fueled

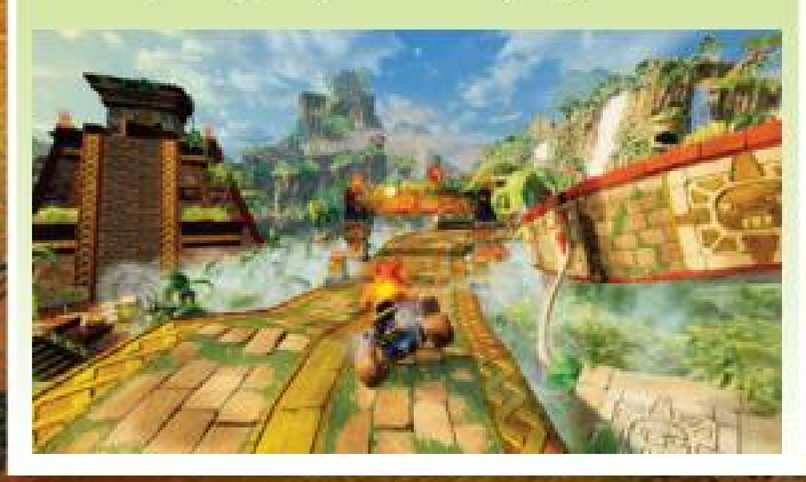
Los más jóvenes del lugar podrían pensar que en las carreras más locas y divertidas de karts, más allá de «Mario Kart» no hay nada en el horizonte. Pues hubo una época en que el ínclito Crash se lo ponía crudo al fontanero bigotudo desde la 38 bits. «Crash Team Racing» se convirtió en juego de culto y pronto volverá remasterizado.

● Crash sobre ruedas

El éxito del recopilatorio «Crash N. Sane Trilogy» dio a la clave a los chicos de Activision para plantearse la remasterización del clásico donde el marsupial naranja encabezaba la más loca y divertida carrera de karts imaginable. En los 32 bits de la primera PlayStation Naughty Dog dejó huella con la obra original, y este remake promete hacer lo propio adaptándose a los tiempos actuales.

● A por todas

De la mano del estudio canadiense Beenox, la nueva producción llegará con el deposito lleno de gasolina para competir en todos los terrenos. El apartado visual y gráfico será espectacular a la hora de recrear los circuitos, y el rugido de los motores sonará a música celestial acompañado de divertidas sintonías. Su gran apuesta: sacar brillo a todas las mecánicas, tiempos y físicas del juego de 1999.



● Modalidades de juego

«Crash Team Racing: Nitro-Fueled» ofrecerá modalidades plagadas de batallas demenciales mientras esquivamos cajas de TNT, carreras luchando contra el crono, el estupendo multijugador a pantalla partida o el más masivo e inevitable competitivo online que supondrá un punto de inflexión respecto al juego primigenio. Aceleración al límite y desternillante.

● Sospechosos habituales

«Crash Team Racing» tuvo varias secuelas, pero ninguna llegó a su altura. La sombra fue alargadísima. Por eso en la mente de Beenox está recuperar a todos los corredores del primer juego conservando su carisma competitivo, aunque con lavado de cara en el modelado. Crash Bandicoot, Dr. Neo Cortex, Polar, Tiny Tiger, Coco Bandicoot, N.Gin, Dingodile, N Tropy, Crash Falso...¡Vaya tropa!

● Mapas para correr

Hasta última hora Activision guardará en secreto los contenidos más jugosos, aunque entre ellos se apunta a un modo historia de campeonato. Respecto a por dónde podremos acelerar y liarnos a trompazos, ya se conocen los mapas Paso Polar, Cala Crash y Cañón Digo, toda una pasada en dinamismo, variedad y gracia artística. Reaparecerán otros como Templo tigre o el imprevisible Coliseo derrape.

• OFERTA

Oferta disponible hasta el 14 de abril. Unidades limitadas.

Nintendo Switch + Super Mario Odyssey

359'90 euros/ud



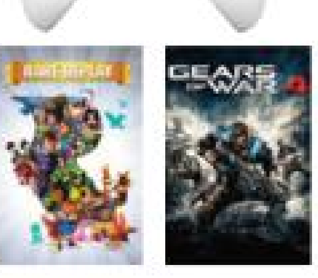
• OFERTA

Oferta disponible hasta el 20 de abril. Unidades limitadas

50€ menos en tu Xbox One + mando y juego a elegir

-50€ Descuento





• OFERTA

*Oferta disponible del 12 al 26 de abril. Consultar selección

PLAYSTATION HITS*






• LANZAMIENTO

Lanzamiento 12 de abril

NINTENDO LABO: KIT DE VR



• LANZAMIENTO

Lanzamiento 23 de abril

MORTAL KOMBAT 11



• LANZAMIENTO

Lanzamiento 26 de abril

DAYS GONE



Reserva y consigue una tarjeta monedero por valor de 10€. Unidades limitadas.

• LANZAMIENTO

TARJETAS DIGITALES APEX LEGENDS





• RESERVA

Lanzamiento 14 de mayo

RAGE 2





• RESERVA

Lanzamiento 21 de mayo

TEAM SONIC RACING





• RESERVA

Lanzamiento 21 de junio

CRASH TEAM NITRO FUELED





• RESERVA

Lanzamiento 30 de junio

SUPER MARIO MAKER 2



Rincón del Jugador

7 Razones...

Para comprar «ANTHEM»

Es uno de los grandes lanzamientos de lo que llevamos de 2019 y un juego fascinante como pocos. Si no has caído en su hechizo galáctico, allá va un puñado de buenas razones para hacerlo.

1. **Ciencia-ficción etiqueta negra**. Desde los primeros compases de esta aventura espacial reconocemos su calidad y pedigrí. Ecos a Philip K. Dick o Arthur C. Clarke sobrevuelan este RPG lleno de acción.
2. **Argumento que engancha.** Toneladas de épica se derraman en la historia de «ANTHEM», con esa lucha entre dioses y humanos, esos antihéroes legendarios que son los Libranceros y esos personajes de honda psicología.
3. **Sello de autor.** No es de extrañar que los padres de la criatura sean Electronic Arts y BioWare, estudio del que salieron obras maestras como «Mass Effect» y «Dragon Age». Muchas horas de majestuoso vuelo acumuladas.
4. **Escenarios fantásticos.** Otro de los grandes atractivos del juego son sus territorios, llenos de belleza y peligros, donde desarrollaremos nuestras misiones. Un motor gráfico apabullante nos trasladará a mundos imposibles.
5. **Acción a raudales.** Aunque, en realidad, la faceta que más sobresale de «ANTHEM» es la combativa, ya que tendremos que enfrentarnos a enemigos mitológicos que no se andan con chiquitas. Estrategia y contundencia al canto.
6. **Cooperación espacial.** El trabajo en equipo es fundamental para salir sano de esta odisea. Así, formar patrulla con otros tres jugadores es una experiencia tan indispensable como gozosa, ya que las expediciones son de traca.
7. **No sin mi traje.** Por último, no nos olvidamos del complemento estrella de nuestros héroes: la Alabarda, un exotraje de alta tecnología que podremos modificar ampliamente. La mejor armadura del caballero galáctico.



Las chicas son guerreras

Ganando terreno

Quedan lejos los tiempos en la que la avezada Lara Croft rompía el hielo y una lanza como única guerrera en territorio comanche. En los videojuegos también alzamos la voz como progresivo designio de los tiempos (todavía queda camino) y sin paños calientes. La prueba la tenemos en recientes y próximos lanzamientos. En el anterior número hablamos de la capacidad de Claire Redfield abriéndose camino entre monstruosidades del remake «Resident Evil 2». Pues bien, la lucha continúa para las osadas en el inminente «Mortal Kombat 11», muestra de lo cual son los puños de acero de Sonya Blade, transfiguración de la luchadora profesional y ex peleadora de la UFC, Ronda Rousey. ¡Que tía, cómo lucha! Da igual su sexo, se la van a rifar jugadores y jugadoras cuando salga este título a la calle el 23 de abril. Una pena que no le hayan dado mayor protagonismo combativo a Nico, la avispada ingeniera de «Devil May Cry 5». Tres tipos para cepillarse a los demonios ¿y ella? ¿no podríamos haber repartido cera también con la joven? Narices, ser la creadora de los poderosos Devil Braker otorgaba cierto derecho ¿no? En fin hay que seguir remando. Y es siempre preferiremos a esa Peach abandonando el castillo donde "debe" ser rescatada, para acelerar en «Mario Kart» y competir de igual a igual.



Nos preguntamos...

1. **¿Qué pinta tiene Apple Arcade, la nueva plataforma jugona iPhone?** Pues bastante buena, la verdad. De hecho, sus servicios han suscitado el interés de más de 30 desarrolladoras, con SEGA y Konami a la cabeza. O, lo que es lo mismo, más de 300.000 títulos (al menos 100 exclusivos) a nuestra disposición.
2. **¿Puede Google poner patas arriba el sector?** Dale ideas, porque si el gigante de internet acaba de meterse de lleno en los videojuegos hace nada con su proyecto Google Stadia, cualquier cosa puede pasar. Y una buena noticia para el sector en España: Tequila Works también trabaja codo con codo con este ambicioso proyecto.
3. **¿Sigue dando guerra «Fornite»?** Desde luego, no hay más que ver la nueva actualización de contenido v8.20 que se han sacado de la chistera. Sobre todo, con su descacharrante modo de juego "El suelo es lava", que promete aportar más dosis de locura y acción hasta alcanzar la "victoria magistral". Ojo a lo de "los muertos que vos matáis…".
4. **¿Qué esperar del próximo E3?** Mucho, porque esta edición va a tener más ruido de sables que nunca, sobre todo por el anuncio de la "espantá" de Sony. Ojalá reculen, aunque juegazos de la competencia no faltarán: «Gears 5», «Pokémon Espada y Escudo», «Star Wars Jedi: Fallen Order»… Del 11 al 13 de junio lo veremos.

Vuestros juegos favoritos

1 ANTHEM

La ciencia-ficción combativa llega al súmmun con esta odisea alucinante por un mundo plagado de secretos y peligros de la mano maestra de Bioware.

2 New Super Mario Bros. U Deluxe
Te sentirás como en casa rodeado del amigable trío de ases conformado por Mario, Luigi y Toad. La diversión plataformera no tendrá límites.

3 Resident Evil 2

El clásico revive con fuerza inusitada con dos terroríficas campañas remozadas y realzadas gráficamente a la "n" potencia, al mismo tiempo respetando el espíritu original. ¡A pasarlo de miedo!

4 Kingdom Hearts 3
Fascinante y profundo es este nuevo título de la dupla Square Enix-Disney que nos lleva a visitar mágicos reinos y a disfrutar como enanos de la mano de personajes emblemáticos.

5 DiRT Rally 2.0

No tiene el tirón de la Fórmula 1, pero la imprevisibilidad de competir en un rally supone mayor desafío en la conducción y toneladas de adrenalina cuando lleva la garantía de Codemasters.

Retrato robot

NICO



▶ **EDAD:** Veintipocos, puede que rozando la treintena. Sus agradables y cumplidores modales de "carpetera oenegera" engañan.

▶ **APARIENCIA:** Juvenil, desde luego. Y algo empollona, con esas gafas que no veíamos lucir con tanto garbo en el mundillo desde Bayonetta. A pesar de su cara de buena chica pillina, los tatuajes, su vestimenta contundente y recortada y su afición por el tabaco delatan que aquí donde la ven también tiene un lado malote.

▶ **CURRÍCULO:** La moza es un cerebrito, ya que se trata de una ingeniera avanzada y una inventora de éxito, sobre todo a la hora de crear ortopedia cibernética, algo tan socorrido cuando tienes que pelear a brazo partido con demonios luciferinos. De casta le viene al galgo, ya que es la nieta de Neil Goldstein, creador de los pistolones Ebony & Ivory de Dante.

▶ **ARMAS:** Aparte de su inteligencia y su imaginación, Nico tampoco es manca en el cuerpo a cuerpo, aunque su principal arma es su personalidad deslenguada y desarmante, seguramente fruto de que tuvo que buscarse las castañas tras ser abandonada por su padre. Todo un carácter.

▶ **FUTURO:** La suya ha sido una de las incorporaciones más agradables y celebradas de «Devil May Cry 5», otorgando un lado fresco a una saga de lo más oscurita y tenebrosa. Por ello, no dudamos que volveremos a toparnos con su sonrisa de oreja a oreja.



Te lo dice Galibo...

Todo tiene un límite

«Super Mario World» es un juego clásico de plataformas de Nintendo en el que prima por encima de todo la habilidad. Los fans han creado modificaciones que lo hacen todavía más desafiante, y el otro día estuve viendo a un jugador apodado "PanagePanga" haciendo una exhibición en directo de su destreza con una de esas modificaciones ultra difíciles. Debo confesar que en mi vida había visto a nadie jugar así. Era impresionante la manera en la que realizaba maniobras de vértigo, esquivando los peligros



con una facilidad pasmosa. Pero lo que me dejó helado de verdad fue presenciar cómo completaba el juego clásico en un tiempo récord con los ojos vendados, solo guiándose por los sonidos. Si no



lo llego a ver en persona, jamás hubiese creído que tal hazaña fuera posible.

No puedo ni imaginarme la cantidad de horas que "PanagePanga" habrá dedicado a adquirir semejante destreza sobrehumana con un videojuego. Aquí, en Megaconsolas, procuramos fomentar una cultura de pasión por este hobby, pero todo tiene un límite en el que se pasa de una afición saludable a una obsesión enfermiza. Y cuando eres capaz de pasarte un juego con los ojos vendados, me parece que ese límite lo has sobrepasado ampliamente.



APOCALIPSIS AHORA

«Days Gone» no está solo. El subgénero apocalíptico sigue siendo una de las principales apuestas del sector. Y si es con zombis asilvestrados, mucho mejor. Repasamos algunos hits recientes y venideros.

Tal vez sea porque cada vez nos estamos acostumbrando más a ver zombis en la vida cotidiana (paseantes de cerebro frito babeando con el móvil), o incluso en la otra (un martes cualquiera en el Senado), el caso es que el sector jugón vive una auténtica eclosión del subgénero apocalíptico, con su consiguiente ración de no-muertos haciendo coros de gruñidos. Sin ir más lejos, véase el lanzamiento estrella del mes, «Days Gone», con sus bonitos engendros pululando por arrasadas zonas de la América profunda, o similares. O «Rage 2», otra novedad crujiente y poblada de monstruos campando por escenarios devastados. Pero las listas de videojuegos más vendidos siguen oliendo a podrido desde hace unos meses, con perdón. Ahí está el excelente «Resident Evil 2», todo un clásico revivido de entre los muertos, nunca mejor dicho; «Overlord» con sus zombis cañeros en pleno Día D; «Dead Rising 4», que amenizó nuestras navidades con hordas de zombis con subidón consumista (de cerebros, mayormente) o el celebrado modo zombi de «Call of Duty: Black Ops 4», que sigue dando guerra de la buena.

Clásicos resucitados, franquicias con "bicho" dentro, pesadillas urbanas y rurales, alegres orgías de sangre y vísceras... Las variaciones del fin del mundo y sus mutaciones son innumerables y espectaculares

Hecho una ruina

Sin tanta jarana festiva (porque los zombis entretienen un rato, todo sea dicho), el apocalipsis puro y duro se extiende en clásicos modernos como «The Division 2» y su ciudad de Washington cayéndose a pedazos sin que Trump mueva un dedo por una vez, o «Metro Exodus», sensacional distopía moscovita que aún puebla nuestras pesadillas, en el mismo estante que «Fallout 76». Evidentemente, esto es un no parar, y en próximas fechas el apocalipsis seguirá campando por sus anchas con lanzamientos tan esperados como «World War Z», impactante título basado en la peli homónima de Brad Pitt con más zombis viajeros por metro cuadrado que nunca, o incluso «My time at Portia», curiosa versión de cómo sobreponerse al fin del mundo en la línea constructora de «Animal Crossing». Y conviene no perder ripio ante diversos lanzamientos que se avecinan para este año, como «Cyberpunk 2077», «Biomutant», «The Walking Dead. La temporada final» y «Dying Light 2», ya que todos ellos suponen una vuelta de tuerca más o menos imaginativa e innovadora a un género que podía parecer trillado pero que aún nos proporcionará extensas horas de diversión. Para rematar, un apocalipsis de lo más esperado: «The last of Us 2», anhelada continuación de una juegazo que demostró que sobrevivir entre ruinas puede ser apasionante y creativo.


NETHERREALM


WB
GAMES